





TEENIE-SLASHER

Kompletter Spielfilm: Ein fieser Serienkiller macht Jagd auf Studenten – verstörend gut!

Fear No Evil



14. JAHRGANG
AUSGABE 163

9/2009
€ 7,90

VOLLVERSION
SPELLFORCE 2










ERSTE BILDER!
MAX PAYNE 3



VOLLTREFFER

OPERATION FLASHPOINT 2

Nach dem Arma-2-Desaster: Hier kommt der wahre Taktik-Hammer!



E3-REPORT: BABES + GAMES!

DIVINITY 2: DER BETA-TEST!

Österreich € 8,90; Schweiz sfr 15,80; Dänemark dkr 82,-; Italien, Spanien, Frankreich, Portugal € 10,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 9,20; Kanaren, Griechenland € 11,50

Die Redaktion

Magazin

WOLFGANG FISCHER
... kam vollkommen erschöpft und dehydriert aus Los Angeles zurück und wurde daher erst einmal eine Woche lang an den Hopfentropf gehängt.



ALEXANDER FRANK
... hat das Rauchen, Trinken, Pizza-Fressen, Sex-Haben und *WoW*-Zocken aufgegeben, um seiner Gesundheit was Gutes zu tun ... Das war die schlimmste Viertelstunde seine Lebens!



JÜRGEN KRAUSS
... betrauert seine tote Xbox 360, weil er *Peggle* jetzt nur noch auf dem iPod und dem PC spielen kann. Bitte lieber ~~Gates~~Gott, mach, dass sie ganz schnell wieder heile ist.



CHRISTOPH SCHUSTER
... nutzt das aktuell schlechte Wetter, um sich den Sommerspeck abzutrainieren und hat nach der Steigerung seiner Hantelgewichte überraschenderweise keinen höllischen Muskelkater!



LUKASZ CISZEWSKI
... huldigt dem King of Pop und hat sich ein Macbook Pro gekauft, um seinen Coolness-Grad weiter zu steigern. [Anm. Chefred: Wir hoffen, das macht dich bei den Boys richtig beliebt!]



THORSTEN KÜCHLER
... wundert sich, dass er UNTER Lukasz einsortiert wurde. Dabei weiß doch jeder N24-Freund, dass die Polen bald schmelzen! Nächsten Monat thront der Meister dann auf Fischer-Augenhöhe!



Mods & Maps

MARC BREHME
... kann bis zum Release des *Monkey Island*-Remakes und *Tales of Monkey Island* nicht mehr schlafen und hofft, dass dessen Grafikstil noch poliert wird. Sonst wird's wohl ein „Gaybrush" ...



Online

CHRISTIAN GÜRNTH
... steht nach seinem Kurzurlaub in Hamburg noch mehr auf Norddeutschland und lädt alle Leser auf pcaction.de ein.



Doppelspitze



Guter Chef, böser Chef: Der neue Boss ist da und er hat was für uns dabei ...

Thorsten Küchler: Hier, meine Lieben! Ich hab da was Feines für euch ... Puuut-put-put!

Wolfgang Fischer: Ich hab's doch geahnt! Er leistet sich hier einen Auftakt wie der liebe Onkel vom Spielplatz. Auch bei mir gibt's lecker Kamelle.

Christoph Schuster: Als Ex-Praktikant weiß ich: Das Leben ist wie eine Pralinenschachtel. Und deine Bonbons sind immer zum Kotzen.

Marc Brehme: Igitt, das fehlerverseuchte *Arma 2*! ... Trotzdem bleib' ich beim Fischer. Der ist fies, aber zuverlässig wie mein Trabi.

Wolfgang Fischer: Genau. Bei mir wisst ihr sicher, dass euer Leben die Hölle sein wird. Beim Herrn Küchler könnte es aber noch viel schlimmer werden!

Alexander Frank: Ich mag keine Überraschungen. Außerdem sieht der neue Chef aus wie Adolf. Da ist mir der alte Fischer lieber!

Jürgen Krauß: Ist mir alles egal. Hauptsache, ich darf meinen neuen Chef knuddeln!

Thorsten Küchler: Das ist die richtige Einstellung, mein Gnom! Bei dir hätte ich mir sogar den Köder in Form dieser Vorabversion von *Flashpoint 2* sparen können.

Wolfgang Fischer: Merkt ihr es denn nicht? Der schwatzt euch den Himmel auf Erden auf! Wer sagt denn, dass diese DVD nicht leer ist?!

Christoph Schuster: Aber schon die Vorstellung von Himmel ist mir genug! Außerdem reimt sich darauf mein Lieblingskörperteil!

Thorsten Küchler: „Gehirnschimmel?" ... Egal, sollen die alten Säcke doch bei ihrem *Arma 2* bleiben. Bei mir gibt's die Feinkost und das wissen meine beiden neuen Sklaven.

Wolfgang Fischer: Damit wären die Fronten wohl geklärt. Auf eine produktive Arbeitsausbeute, Kollege!

Thorsten Küchler: Genau! Ich frage mich nur, wann die beiden Intelligenzamöben neben dir merken, dass hier nicht nur das Spiel voller Bugs ist ...

Wolfgang Fischer: Ich habe keine Bugs! Und ich kann auch nichts dafür, dass ich Filzläuse habe! ... Und jetzt alle ran an die Arbeit!

Thorsten Küchler: Schnauze! Was erteilen Sie hier für blöde Befehle, Sie Doppelwhopper?! Ab jetzt hab ich hier das Kommando! ... Und jetzt alle ran an die Arbeit!

Außerdem im Handel:

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD!
Unser erfolgloses kleines Schwestermagazin. Witze und Scherze suchen Sie hier vergebens, dafür gibt's hier eine Extraportion *Splinter Cell: Conviction*! Deshalb erteilen wir eine ernsthafte Kaufempfehlung. Ohne Witz!



PC GAMES – ANNO 1404
Außerdem haben die Kollegen ihre Praktikanten wieder einmal hart rangenommen und ein ernsthaftes Kompendium zu *Anno 1404* schreiben lassen. Ein wahrhaft fantastisches Werk. Also, worauf warten Sie noch? Kaufen!



PC ACTION 9/2009

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Spiele in diesem Heft

MODS & MAPS

AB SEITE 110



Ganz schön bissig!

Die Mods in dieser Ausgabe haben es in sich: Freuen Sie sich auf ein fettes Paket zu Oblivion, Half-Life 2 (dt.) und Unreal Tournament 3 (dt.).

HARDWARE

AB SEITE 123



Flachmann!

Unser Test zeigt: In Sachen Notebooks kommt es ausnahmsweise mal nicht auf die Größe an.

TEST

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

Wer auch auf dem Klo oder in der Kneipe zocken will, braucht ein taugliches Notebook dafür. Wir haben acht Geräte getestet.

DVD-INHALT: BITTE UMBLÄTTERN!



Schattenbestien zählen dank ihrer mächtigen Klauen zu den bedrohlichsten Gegnern in *Spellforce 2.*

>>Nach dem Imagewechsel einfach nicht mehr derselbe: Sensenmann.<<

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

Sprücheklopfer vor!

Wenn zwei Genres in die Kiste hüpfen und es richtig krachen lassen, kann sogar etwas Gutes dabei herauskommen. Der Beweis: *Spellforce 2.*

Sie schlüpfen in die Rolle eines Shaikan. Dies ist ein Erbe besonderer Menschen, die durch Flüssigkeitsaustausch mit Drachen mächtige Magie erlangt haben. Natürlich meinen wir mit diesem Flüssigkeitsaustausch ganz koschere Blutsbruderschaft und nicht, was Sie jetzt wieder gedacht haben! Wer den Vorgänger gespielt hat, kennt diese Hintergründe wohl bereits, Serienneulinge bringt hingegen das gute Tutorial auf den nötigen Wissensstand. Fans freuen sich zusätzlich über das eine oder andere Wiedersehen. Unser Lieblings-Comeback: die sexy Dunkelelfe Schattenlied mit ihren wundervollen, großen und wohlgeformten ... Ohren!

BLUTSBRÜDER

Ihr junger Held – oder je nach persönlicher Präferenz auch Ihre junge Heldin – stiefelt samt Bruderherz durch die Pampa. Per Rechtsklick setzen Sie das Duo in Bewegung und lassen es Wölfe und anderes Getier verkloppen. Drücken Sie auf die mittlere Maustaste, blicken Sie Ihrem Alter Ego in bester *Gothic*-Manier über die Schulter und steuern ihn mittels WASD-Tasten. Damit bedient *Spellforce 2* sowohl die Vorlieben der Rollenspieler als auch den Strategen-Wunsch nach Übersicht über das Schlachtfeld. Des Weiteren rüsten Sie Ihren Helden rollenspieltypisch

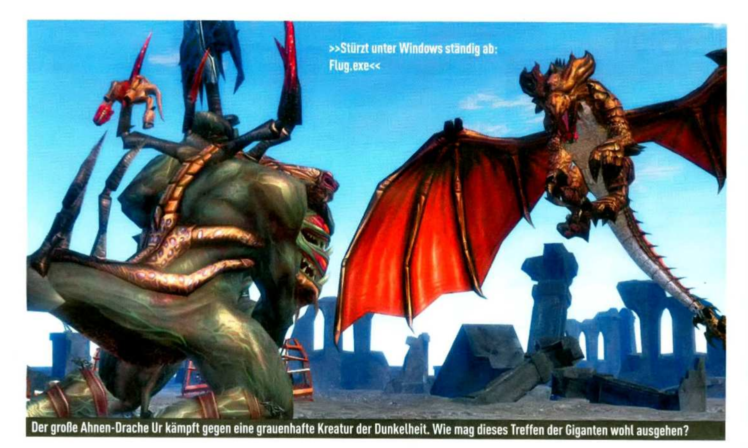


Mit ihren grafisch beeindruckenden Magie-Fertigkeiten zaubern Sie dieses Monster in die Knie.



>>Gesponsert von Ogerstars.de: World Series of Oger.<<

In Ihrer Basis heben Sie ein Heer aus, das Sie gegen die zahlreichen Feinde bitter nötig haben.



Der große Ahnen-Drache Ur kämpft gegen eine grauenhafte Kreatur der Dunkelheit. Wie mag dieses Treffen der Giganten wohl ausgehen?

aus und verteilen nach Levelaufstiegen Punkte auf diverse Fertigkeiten. Luxuriös: Sie müssen sich nur um Ihren Weltenretter kümmern. Der Rest Ihres Heldenhaufens passt sich automatisch dessen Level an. So viel Selbstständigkeit würden wir uns mal von unseren Praktikanten wünschen!

MONSTERPARTY

Nach einiger Zeit treffen Sie eine neue Begleitdame: Ihre Schwester Lya. Diese hat wohl beim letzten Flatrate-Saufen etwas über die Stränge geschlagen und sich anschließend bei einem Sturz den Hals gebrochen. Dank Drachenmagie belebt Ihr virtuelles Ebenbild die kleine Schnapsdrossel aber flugs wieder. Verblüffend, diese Fähigkeiten – wir können mit unserer Zauberei höchstens machen, dass die Luft stinkt oder volle Gläser leer werden! Noch fantastischer: Kurz darauf läuft Ihnen Schattenlied über den Weg. Sie wissen schon, das sexy Langohr aus dem Intro. Diese erläutert weitere Punkte der Hintergrundgeschichte. Da wir lieber die hügelige Landschaft bewundert haben, statt der Lady zuzuhören, staunten wir nicht schlecht, als wir plötzlich die Welt retten sollten. Seien Sie also gewarnt! Doch die Abwendung der Apokalypse erscheint uns ein erträglicher Preis dafür, das die scharfe Schönheit uns noch eine Weile begleitet. Lassen Sie sich dieses Abenteuer also nicht entgehen!

ALLES IM GRIFF

Nachdem der bisherige Abschnitt stark nach einem Rollenspiel klang, erhalten Sie nun das Kommando über eine Streitmacht der Menschen. Mit dieser starten Sie eine kleine Völkerwanderung, indem Sie ein paar Orkstämme über den Jordan schicken. Hier lässt *Spellforce 2* als ausgewachsenes Strategiespiel samt Basenbau die Muskeln spielen. Mittels einiger Arbeiter, die ähnlich gut verdienen wie wir – also gar nichts –, bauen Sie drei verschiedene Ressourcen ab: Silber, Stein und das magische Gewächs Lenya. Letzteres lässt sich nicht etwa zu entspannten Reggae-Klängen konsumieren, sondern dient genauso wie die restlichen Ressourcen der Kriegsführung. Zu viel Komplexität sollten Sie aber nicht erwarten, der Strategieanteil ließ im Vergleich zum Vorgänger Federn. Diese Schrumpfkur kam jedoch dem Spielspaß zugute und sorgt für Abwechslung. Zudem erhalten Sie nicht nur Kontrolle über ein Lager der Menschen: Im Verlauf der Geschichte stocken Sie Ihre Reihen mit Kampfverbänden der Elfen und Zwerge auf. Später führen Sie dann sogar Clans der Orks, Trolle und Barbaren in die Schlacht. Und ohne zu viel von der Handlung zu verraten: Selbst die Allianz der Dunkelelfen und Schatten dürfen Sie spielen. Logisch, wer könnte solch heißen Damen wie der eingangs erwähnten Elfe Schattenlied auch widerstehen – Sie etwa? Wir hoffen doch nicht ...

Lukas Löhr/Christoph Schuster

Info: http://spellforce.jowood.com

Geschichtsstunde

Die *Spellforce*-Saga umfasst sage und schreibe fünf Ableger. Dementsprechend wirkt dieser Kosmos auf Neulinge abschreckender als die jährliche Steuererklärung. Bevor Sie allerdings eine der besten deutschen Spieleserien verpassen, geben wir Ihnen lieber etwas Nachhilfe-Unterricht.

2004 – Spellforce: The Order of Dawn (88%)
Im ersten Teil der Serie liegt die Welt Eo nach einem fehlgeschlagenen magischen Ritual in Trümmern. Nur einige geschützte Bereiche haben die Katastrophe überstanden. Sie spielen einen beschworenen Runenkrieger, der die Überreste der Welt vor der Bedrohung durch die „Eisernen" bewahren soll. In PC ACTION 7/2006 zierte der Titel übrigens als Vollversion unsere fantastische Heft-DVD.

2004 – Spellforce: Breath of Winter (90%)
Das erste Add-on kam kurz darauf in den Handel und übertraf das Hauptspiel sogar noch. Zur Geschichte: Die Konvokation, so schimpft sich die Katastrophe aus dem Vorgänger, ermöglichte einem übellaunigen Düsterling die Flucht. Dieser versucht nun, dunkle Götter zurück nach Eo zu rufen. Dazu entführt er die Königin der Winterelfen, die Sie wiederrum befreien dürfen. Und in unserer schier unendlichen Güte haben wir diesen Rettungstrip sogar auf die DVD der PC ACTION 4/2006 gepackt.



2005 – Spellforce: Shadow of the Phoenix (89%)
Mit der Lebenskraft eines versklavten Gottes ruft ein Nekromant 13 Zirkelmagier zurück ins Leben und will mit deren Macht die Welt unterwerfen. Da die Entwickler erneut ein famoses Abenteuer erschufen, ziehen Sie natürlich los, die Welt zum dritten Mal zu retten.

2006 – Spellforce 2: Shadow Wars (91%)
Wenn Sie mehr zu diesem Meisterwerk erfahren wollen, lesen Sie gefälligst auf der linken Seite weiter, Sie Troll! Oder Sie legen die DVD dieser Ausgabe ein und zocken einfach drauflos.

2007 – Spellforce 2: Dragon Storm (79%)
Die Portale, die die einzige Verbindung zwischen den Überresten der Welt Eo darstellten, drohen zu versagen. Ein Konflikt zwischen den Völkern bahnt sich an und es liegt mal wieder an Ihnen, die Welt zu retten. In unserer unfassbaren Großzügigkeit packten wir diese Erweiterung auf den Datenträger der PC ACTION 2/09. Danken Sie uns nicht, wir tun doch beinahe alles, um Ihr Leben angenehmer zu gestalten!



Neben typischen Rollenspielmissionen fordern auch einige Rätsel Ihr Abenteurer-Hirn.


Im Laufe des Spiels treffen Sie auf allerlei exotisches Getier, beispielsweise diese bissigen Dinosaurier.

VOLLVERSION



Spellforce 2: Shadow Wars

Der grandiose Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie überträgt Ihnen die große Aufgabe, die Fantasywelt Eo zu retten.

- Genre-Mix aus Action-, Rollenspiel- und Echtzeitstrategie-Elementen
- Umfangreiche Kampagne mit beeindruckender Geschichte
- Übernehmen Sie die Kontrolle über drei verschiedene Fraktionen
- Sammeln Sie Erfahrung und entwickeln Sie Ihren Charakter und Ihr Gefolge in viele verschiedene Richtungen.
- PC ACTION-Wertung: 91%

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (j), Internet (j)
INTERNET	spellforce.jowood.com

Seriennummer Spellforce 2: Shadow Wars
2TCVG-WFMMR-YU7ML-WHFH3-CJM2S-ZKUCM-YJNH4-SR3TP

VOLLVERSION

PureSim Baseball 2007

In der umfangreichen Baseball-Simulation treffen Sie als Manager wichtige Entscheidungen, um Ihre Mannschaft zum Sieg zu führen.



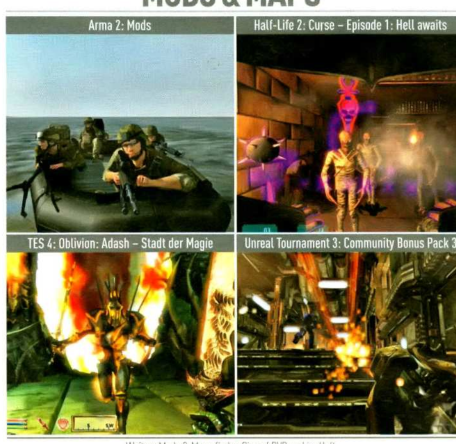
GENRE	Simulation
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.matrixgames.com

- Umfangreiche Baseball-Manager-Simulation
- Originale Spieler- und Teamdaten von 1900 bis 2005
- Verschiedene komplexe Spielmodi wie etwa Karriere- und Sandbox-Modus
- Vielfältige Statistiken

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

MODS & MAPS



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



Fear No Evil

Du sollst nicht töten! Und zwar nicht einmal, wenn es nur ein Unfall bei einem Pornodreh ist! Ein Horrorfilm der Extraklasse.

Eine Gruppe Studenten plant, einen Porno zu drehen, an dessen Ende die Darstellerin gestellt abgeschlachtet wird. Blöderweise geht wirklich jemand drauf. Obwohl Leiche und Videoband verbrannt werden und Stillschweigen geschworen wird, holt die Vergangenheit die Täter ein Jahr später ein. Ein Vermummter übt Rache und beginnt eine grausame Mordserie ...



Wolfenstein™

„FREMDE DIMENSIONEN UND EIN HAUFEN VERRÜCKTER WAFFEN: IN DIESEM SHOOTER IST ALLES MÖGLICH."

– PC GAMES 05/09

AB 6. AUGUST ERHÄLTLICH!














RAVEN

ACTIVISION

activision.de

Spiel:
Spellforce 2

Halte eine Invasion auf und rette Eo! Genialer Mix aus Rollenspiel und Strategie.

Spiel:
PureSim Baseball 2007

Ein knackiger Baseball-Manager für Freunde amerikanischen Sportsgeists.

Video:
Arma 2

Warum fällt die neue Militär-Simulation trotz Patch im PC ACTION-Test durch?

SEITE A

VOLLVERSION

Spellforce 2: Shadow Wars

SEITE B

VOLLVERSION

PureSim Baseball 2007

VIDEOS

Anno 1404
Arcania: A Gothic Tale
Arma 2
Blood Bowl
Borderlands (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
Call of Juarez: Bound in Blood
Overlord 2
Spellforce 2: Shadow Wars
Street Fighter 4
Traileranalyse zu Splinter Cell: Conviction

EXTRA

PC ACTION-Titelsong
- Eradicator: Place Of No Return (MP3)

UPDATE

Arma 2 v1.01 (d)

MODS & MAPS

Arma 2
- 12 konvertierte Missionen aus Operation Flashpoint
- AT Allfaces
- AT Glasses Pack
- AT GUI Pack
- AT Optics Cleaner
- Das Attentat
- Forrest Ambush
- LHD Vehicle Spawner
- Tunguska Catchers

Half-Life 2
- Calamity
- Curse – Episode 1: Hell awaits

TES 4: Oblivion – Shivering Isles
- Adash – Stadt der Magie: Drittes Kapitel – Das Triumvirat der Danqua

Unreal Tournament 3
- Archasis 2
- Community Bonus Pack 3 – Volume 3

TRAILER

Mafia 2 (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
Splinter Cell: Conviction

TIPPS & TRICKS

Kurztipps (PDF)

STANDARD-TOOLS

Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
Gamers IRC 5.26
VLC Media Player 0.9.4
Wallpapers
WinRAR

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Spellforce 2: Shadow Wars, PureSim Baseball 2007

9/2009

DVD



PC ACTION

PC ACTION + FILM

Fear No Evil









Fear No Evil

Eine Gruppe Studenten plant, einen gestellten „Snuff-Film" zu drehen – einen Porno, an dessen Ende die Darstellerin abgeschlachtet wird. Doch der Spaß geht schief und es kommt durch einen Unfall zu einem echten Mord an einem ihrer Mitschüler. Sie beschließen, die Leiche und das Videoband zu verbrennen und die tragischen Vorgänge dieser Nacht nie wieder zu erwähnen. Ein Jahr später holt sie die Vergangenheit in Gestalt eines vermummten Fremden wieder ein. Dieser übt Rache für das Unglück und beginnt eine grausame Mordserie ...

Die Filmexperten von PC ACTION meinen:

„Ein Horrorfilm in einem Horrorfilm – krass!"

Dieser Film ist genau richtig für Sie, falls Sie ...

... *Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast* mögen.
... sich an Slasherfilmen nicht sattsehen können.
... von asiatischen Geisterfilmen die Nase gestrichen voll haben.
... bei „Spannungsaufbau" nicht zwangsläufig an eine Steckdose denken.
... auf abgedrehte Serienkiller abfahren.
... unter „Lauffeuer" etwas anderes als die normale Bedeutung verstehen.

FILM-INFO	
LÄNGE	ca. 94 Minuten
GESCHNITTEN	Nein
ERSCHEINUNGSJAHR	2000
REGIE	Kim Jong-Seok, Kim Gi-Hun
DARSTELLER	Kang Seong-min Park Eun-hye Ahn Jae-hwan
PRODUKTIONSLAND	Südkorea







9/2009



DVD

FEAR NO EVIL

ION NEW MEDIA UND SAM WU COMMUNICATIONS PRÄSENTIEREN "FEAR NO EVIL" SEONG-MIN KANG EUN-HYE PARK MIN JUNG SCREENPLAY BY CHANG-HAK HAN PRODUCER IL-SEO PARK CINEMATOGRAPHY JEONG-HUN JEONG EDITING MIN-HO KYEONG SANG-YUN LEE ART DIRECTION HWA-JUN SONG DIRECTOR GI-HUN KIM JONG-SEOK KIM

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Demigod-Gewinnspiel

Damit Sie bei diesem schrecklichen Sommerwetter eine Ausrede haben, warum Sie lieber im schattigen Zuhause bleiben, verlosen wir diesen Monat unter anderem frische *Demigod*-Spiele. Das Spektakel aus dem Hause Atari ist ein innovativer Genremix aus Strategie-, Rollenspiel- und Actionelementen. Chris Taylor, der Gründer von Gas Powered Games, war maßgeblich an der Entwicklung von Strategiespiel-Meilensteinen wie *Total Annihilation*, *Dungeon Siege* und *Supreme Commander* beteiligt und liefert nun mit *Demigod* sein nächstes Werk ab. Und weil Atari die PC ACTION-Leser so lieb hat, legt die Firma noch einige *Demigod*-Soundtracks und Zinnfiguren drauf. Und als ob das nicht bereits genug wäre, gibt es noch ein paar 1a-Headsets von Speedlink zu gewinnen. Mit den Dingern können Sie *Demigod* in voller Lautstärke genießen, ohne dabei Eltern, Mitbewohner oder Haustiere zu nerven. Damit Sie Ihre Birne allerdings ein wenig anstrengen müssen, stellen wir eine Preisfrage:

Wie heißt der Gründer von Gas Powered Games?

A) Schwanzus Longus

B) Chris Taylor

C) Jade Raymond

Wenn Sie einen Preis absahnen wollen, beantworten Sie einfach die Frage und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 89" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 89 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Demigod*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



5x DEMIGOD-FAN-PAKETE

bestehend aus PC-Spiel, toller Zinnfigur und dem Soundtrack zum Spiel. Wert: Unbezahlbar

Mehr Informationen dazu unter www.demigodthegame.com





2x MEDUSA NX 5.1 GAMING HEADSET VON SPEEDLINK

Wert: je 60 Euro

Mehr Infos zu Speedlink-Produkten unter www.speedlink.com



Coke Zero-Gewinnspiel

SEITE 23

PC ACTION und Coke Zero feiern das neue Browserspiel auf www.cokezero.de mit einem tollen Gewinnspiel. Als Preis winkt ein edles, schwarzes Vaio-Notebook von Sony mit 4 GB Speicher und starken Dualcore-Prozessoren. Das klingt super und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die knallharte Preisfrage auf Seite 23 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 90" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 90 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Coke Zero-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Verbatim-Gewinnspiel

SEITE 123

In Kooperation mit der Firma Verbatim verlosen wir hervorragende Hardwarepakete, bestehend aus Headset, Maus und Mauspad. Bei der Maus Rapier V1 können Sie sieben der neun Tasten konfigurieren und das Gewicht selbst bestimmen. Von so etwas haben Sie schon immer geträumt? Dann beantworten Sie einfach die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 123 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 91" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 91 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Verbatim-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de



Darauf wartest du!

SEITE 26

Für welches Spiel würden Sie wild masturbierend durch die Innenstadt laufen? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 92" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 92 *Max Payne 3*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel – es lohnt sich also!



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL)
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS



>>Sauer über das Ladenschlussgesetz: Osama Kinn Laden.<<

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Nichts für Armateure

Als amerikanischer Soldat greifen Sie in *Operation Flashpoint 2* in einen Konflikt zwischen China und Russland ein.



Die Engine von *OFP 2* unterstützt Tag-und-Nacht-, aber keine Wetterwechsel.

>>Rücken nach getaner Arbeit ab: Wiesenleger.<<



Im Schutze eines Panzers vorzurücken, ist immer clever. In *OFP 2* kommt der virtuelle Tod schnell.

Wir schauen gerne zu und unser Lieblingsschauspiel ist Schlammwrestling.
Warum das interessant ist? Weil wir ausnahmsweise Dienstag Abend nicht halbnackte Frauen anschauen durften, sondern einen Taktik-Shooter. Publisher Codemasters hat sich angekündigt. Die Jungs wollen uns die neueste Version von *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising* vorführen. Etwas traurig packen wir das dreckgefüllte, kleine Planschbecken auf die Seite und bauen stattdessen einen monströs großen Fernseher auf. Bei dem Satz „Wir bringen die Xbox-360-Fassung mit" überlegen wir kurz, ob wir die dreisten Kerle wieder vor die Tür setzen (wir sind ein PC-Magazin, verdammt! Peee Zeee!), doch die Neugier überwiegt. Schließlich ist der Markt der taktischen Shooter dünn bestückt, der letzte große Titel, *Arma 2*, trieb uns mit seinen Fehlern fast in den Wahnsinn. Ob es *Operation Flashpoint 2* besser machen kann? Das wollen wir herausfinden. Wir öffnen Codemasters die Tür.

GASTGEBER

Hereinspaziert kommt Christian Szymanski (nicht verwandt mit unserem Lukasz Cinquecento), Product Manager bei Codemasters. Dabei hat er eine Konsolenversion des Taktik-Shooters, die so zuletzt auf der Spielemesse E3 gezeigt wurde. Da das Spiel ja schon im Herbst erscheinen soll, muss diese Version also schon recht fortgeschritten sein! Schnell räumen wir die leeren Bierflaschen aus dem Präsentationsraum und brauchen dann nur zweieinhalb Stunden, bis wir es geschafft haben, die Xbox anzuschließen. Konsolen-Teufelszeug! Schließlich ist es aber so weit, Christian startet *Operation Flashpoint 2*, während wir wie ein ungeduldiges Kind nebendran auf dem Stuhl herumzappeln. Während der erste Abschnitt lädt, erklärt uns unser Gast noch kurz die Hintergrundgeschichte des Spiels.

KONFLIKTHERD

Schauplatz des taktischen Geballers ist die Insel Skira. Die liegt an der Küste Chinas, fiel im Zweiten Weltkrieg aber in die Hände der Russen. Jahrzehnte später, nämlich ungefähr 2011, haben die Chinesen genug von den Wodkatrinkern vor ihrer Haustür und starten eine Invasion von Skira. Weil aber zufällig ein amerikanischer Flugzeugträger in der Nähe herumdümpelt, bitten die Russen um Hilfe. Ab dieser Stelle sind Sie dran. Um noch mehr Details über die Hintergrundgeschichte zu erfahren, empfehlen wir Ihnen den unglaublich perfekt recherchierten Extrakasten auf der nächsten Doppelseite.

ANFÄNGERINSEL

Endlich startet unser Abenteuer auf Skira. Christian zeigt uns eine Einsteigermission, die das Tutorial von *Operation Flashpoint 2* darstellt. Das findet auf einer kleineren Nachbarinsel statt und soll etwas kompakter ablaufen als eine normale Mission. Soll heißen: mehr Action in kürzerer Zeit. Das ist etwas Besonderes, denn wer den Vorgänger kennt, weiß: Wilde Ballereien und spektakuläre Gefechte sind hier so selten wie ehrliche Politiker oder gute Heavy-Metal-Musik in den Charts. Der Fokus des Shooters liegt eher in der möglichst authentischen Simulation bewaffneter Konflikte. Wie Kollege *Arma 2* zelebriert der Titel dabei die Liebe zum Detail: genauestens berechnete, ballistische Flugbahnen, authentische Waffen und Fahrzeuge sowie eine beeindruckend große Spielwelt, die von einem

Rohrvergleich

Arma 2, der schärfste Konkurrent von OFP 2, ist bereits auf dem Markt: Wer macht das Taktik-Shooter-Rennen?

Anhand der gezeigten Vorschauversion konnten wir sehr gut feststellen, welches der beiden Spiele in welchen Punkten überlegen ist. Echte Gewissheit kann natürlich nur eine finale Testversion von *Operation Flashpoint 2* bringen, doch Codemasters' Version ist in dieser weit fortgeschrittenen Fassung auf einem guten Weg, die Fehler des Kollegen *Arma 2* zu umschiffen und deutlich gelungener in die Läden zu kommen. Einige Beispiele:

ARMA 2



- Grafik: Beide Titel sind grafisch auf einem sehr hohen Niveau. *Arma 2* punktet mit sensationell guten Fahrzeugmodellen, *OPF 2* dagegen mit glaubhaften Charaktermodellen.
- Steuerung: Bohemia Interactive hat die Steuerung seit dem Erstling kaum verändert, dementsprechend kompliziert ist sie. *OFP 2* zeigt, wie es heutzutage geht: Das intuitive Ring-Menü rockt!
- Spielwelt: Gleichstand hier: Beide Spiele bieten eine glaubhafte Welt, die über 200 Quadratkilometer umfasst.

OPERATION FLASHPOINT 2



- Waffen und Fahrzeuge: Militärischer Fuhrpark auf beiden Seiten. *Arma 2* bietet allerdings auch steuerbare Kampfflugzeuge.

Fazit: *Operation Flashpoint 2* ist auf einem guten Weg, die Vormachtstellung der *Arma*-Serie zu brechen. Präsentation und Steuerung sind, im Gegensatz zur Konkurrenz, in der modernen Welt angekommen. Nur: Bugfrei ist *OFP 2* bisher nicht.

Mach's mit der Maus!

Arma 2 steht bereits in den Läden – und nervt mit einer komplizierten Steuerung, die sich in nahezu zehn Jahren kaum verbessert hat. _Operation Flashpoint 2_ will das besser machen und präsentiert ein innovatives Ringmenü:

Piercing-Ring, Penis-Ring oder *Herr der Ringe*: Die kreisrunden Dinger sind eine tolle Sache. Noch dazu, weil Sie damit in *Operation Flashpoint 2* Ihre Jungs kommandieren. Das funktioniert so: Per Taste rufen Sie das ringartige Befehlsmenü auf, das in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Dann lenken Sie (schätzungsweise per Maus, die PC-Steuerung konnten wir leider nicht begutachten) einfach in die entsprechende Richtung, in der Ihr Wunschbefehl liegt. Die Struktur ist dabei weit verzweigt, da es viele unterschiedliche Kommandos gibt. Nach kurzer Eingewöhnung sollte das aber flutschen wie Mutti beim Chippendales-Auftritt. Ein ähnliches System kennen Sie vielleicht aus *Crysis*. Auch sonst scheint die Steuerung möglichst intuitiv gehalten zu sein: Ihre Mannen schicken Sie einfach per Fadenkreuz an die gewünschte Stelle, für kompliziertere Taktiken ist das Ringmenü Ihr bester Freund.

Da Sie immer in einem Vier-Mann-Team unterwegs sind, finden Sie oben links die Gruppenanzeige. Dort sehen Sie, was die Kollegen gerade treiben oder ob sie verwundet sind.

Der kleine Kompass in der Bildmitte ist eine unschätzbare Hilfe. Er erleichtert die Orientierung und zeigt außerdem die grobe Richtung der Feinde an. Wer will, schaltet diese Funktion einfach ab.



Unser Trupp greift einen Hügel an, auf dem sich die Gegner verschanzt haben. Bergauf ist das keine leichte Aufgabe.

Unten rechts sehen Sie Ihre derzeitige Waffe nebst Munitionsanzeige und Feuermodus. Für einen Shooter eigentlich ganz normal? Nicht für ein derart auf Realismus ausgelegtes Spiel. Deswegen ist diese Funktion abschaltbar.

dynamischen Konflikt mehrerer Kriegsparteien beherrscht wird. Wer auf dem Schlachtfeld einen Treffer kassiert, ist so gut wie tot, Realismus regiert.

AUFI AUF'N BERG

Zurück zum Tutorial: Christian dirigiert seinen Kämpfer, einen schwer bewaffneten Marine, einen kleinen Hügel hinauf. An seiner Seite agiert ein Drei-Mann-Team, dem Sie über ein intuitives Befehlsmenü (siehe Kasten oben) detaillierte Befehle erteilen können. Der Auftrag des Feuertrupps lautet, eine kleine Radarstation zu zerstören um damit für Feuerunterstützung von außerhalb zu sorgen. In jedem normalen Shooter würden wir jetzt feuernd den Berg hinaufstürmen, drei Trillionen Feinde umnieten und die Anlage danach mit einem Raketenwerfer in die Luft sprengen. Das funktioniert hier freilich nicht. Langsam tasten wir uns die Steigung hinauf, suchen die Gegend vorsichtig nach Feinden ab. Unsere Kollegen rücken dabei selbstständig vor, suchen Deckung und feuern bei Feindkontakt automatisch. Christian schickt die Jungs per Ringmenü über die rechte Flanke den Hügel hinauf. Kurz darauf hallen die ersten Schüsse den Hügel hinunter, wir wurden entdeckt. Ein erneuter Befehl und das Team deckt die Gegner mit einem heftigen Sperrfeuer ein. Christian lenkt seinen Soldaten derweil geschickt durch Bäume weiter den Hügel hinauf, um die dort festgenagelten Feinde von der Seite anzugreifen.

HILF MIR MAL!

Anders als von knallharten Spielen dieser Art gewohnt, verzichtet *Operation Flashpoint 2* nicht auf diverse Hilfen, die das Überleben uner-


Ihre KI-Kollegen agieren selbstständig: Sie suchen Deckung und feuern automatisch auf Gegner.


>>Beherrschen nur wenige: Suaheli.<<

Kampfhelikopter dürfen Sie später selber steuern. Ob das so schwer wird wie in *Arma 2*?

fahrener Spieler erleichtern sollen. Bevor die Veteranen unter Ihnen jetzt gleich wieder herumnörgeln: Alle Hilfsoptionen lassen sich abschalten, bis nur noch der blanke Bildschirm übrig bleibt. Trotzdem bringt dieser Kompromiss zwischen Spielspaß und Realismus gerade Einsteigern einige Vorteile. In der oberen Bildmitte hilft ein Radar, nicht nur die Himmelsrichtungen, sondern auch die grobe Position entdeckter Feinde im Auge zu behalten. Die werden als kleine, rote Punkte dargestellt. So wissen Sie wenigstens, aus welcher Richtung Sie gerade über den Haufen geballert wurden. Auf der anderen Seite sehen Sie, sobald Sie einen Gegner treffen, ein kurzes, gelbes Leuchten des Fadenkreuzes. Erwischen Sie Ihr Gegenüber tödlich, leuchtet es rot. Gerade bei Feuergefechten im dichten Unterholz ist diese Hilfestellung Gold wert! Noch mal zur Erinnerung: Das ist alles abschaltbar.

TREFFER, VERSENKT

Während sich Christian den Hügel hinaufkämpft, gucken wir uns das Verwundungssystem von *Operation Flashpoint 2* genauer an. Denn ohne allzu herablassend zu klingen: Ein wirklich guter Spieler ist der Herr von Codemasters nicht. Der Arme wird regelrecht zusammengeschossen. Gut für uns, denn so sehen wir, dass die Charaktere über unterschiedliche Trefferzonen verfügen. Jede eingefangene Kugel wirkt sich anders aus: Ein zerschossenes Bein etwa verhindert schnelle Sprints, ein Kopftreffer (sofern er nicht tödlich ist), verschleiert die Sicht. Das verdeutlicht eine kleine Abbildung am unteren linken Bildschirmrand (Jaaa! Abschaltbaaar!). Hier wird nicht nur angezeigt, wie schwer die Verwundung ist, sondern auch, wie viel Zeit dem Spieler noch bleibt, um die Verletzung zu versorgen, bevor er verblutet. Einen Verbandskasten hat aber jeder Soldat standardmäßig im Gepäck. Gesundheit lässt sich allerdings nicht wieder auffüllen, wer seine Wunden erst kurz vor dem Tod behandelt, kann sich kaum weitere Treffer leisten. Natürlich werden die Verletzungen auch optisch korrekt dargestellt, allerdings ohne explizite Brutalität zu zeigen. Nur wenn Ihr Kollege einen Beinschuss erlitten hat, dann sehen Sie eine entsprechende Wunde. Wie im Genre üblich finden Schießereien meist über eine größere Entfernung statt, eine ordentliche Taktik und gutes Zielvermögen sind also Pflicht. Umso mehr wundert es uns, dass unser Gast doch noch irgendwann den Hügel erstürmt! Oben angekommen, legt der Soldat eine Packung Sprengstoff unter die Radarstation, hechtet in Deckung und sprengt das Ding in seine Einzelteile – erster Teil des Auftrags erfüllt.

HILFE VON OBEN

Auf dem Hügel verschnaufen wir erst einmal und genießen die Landschaft. Ähnlich wie *Arma 2* bietet Operation *Flashpoint 2* Prachtgrafik mit enormer Weitsicht. Wie das allerdings auf dem PC aussehen wird, wissen wir nicht, wir werden hier ja mit der Konsolenfassung abgespeist! Trotzdem: *OFP 2* kann optisch in jeder Hinsicht mit seinem Konkurrenten mithalten. Per Funk bekommen wir den nächsten Auftrag: Unser Team soll ein kleines Dorf säubern, das wenige hundert Meter von unserer Stellung entfernt an einem Strand liegt. Wir dürfen jetzt auf Luftunterstützung zurückgreifen, klasse! Also bringen wir uns oberhalb des Dorfes in Stellung, zücken das Fernglas und lassen dann per Befehl Tod und Verderben auf die überraschten Verteidiger herabregnen. Besonders cool: Nicht nur die Häuser krachen physikalisch korrekt zusammen, auch der Schall wird ordnungsgemäß wiedergegeben: Erst sehen wir den Einschlag, dann, wenige Sekunden später, erreicht unsere Ohren die krachende Explosion. Ähnliches erleben wir täglich, wenn Kollege Fischer in seinem Büro die am Vortag verschlungene Bohnensuppe verdaut. Während wir den einschlagenden Geschossen zusehen, rücken alliierte Truppen, gesteuert von der KI, weiter auf das Dorf zu. Ähnlich wie bei Kollege *Arma 2* steuern sich die Armeen der beiden Parteien selbst und sorgen so immer wieder für aufregende Scharmützel am Wegesrand. So säubern unsere Verbündeten für uns das Dorf, während sich unser Trupp zum nächsten Ziel

So schaut's aus!

Dank intensiver Recherche ist uns die Hintergrundgeschichte von Operation *Flashpoint 2: Dragon Rising* – zumindest teilweise – bekannt. Den fehlenden Rest haben wir einfach mit logischen Schlussfolgerungen, Kreativität und totaler Dummheit aufgefüllt.

Auf dem kleinen Inselchen Skira leben lauter kleine Chineslein in friedlicher Eintracht.

Im Zweiten Weltkrieg reißen sich die Russen die Insel Skira unter den Nagel, der wahrscheinliche Grund: Die Russen mögen keine gelben Böppel. Oder sie wollten ihre eigene Urlaubsinsel.

Die Chinesen lassen sich den Inselklau nicht einfach so gefallen: Im Jahr 2011 schlagen sie zurück und starten einen Rückeroberungsversuch. Rein zufällig cruist ein amerikanischer Flugzeugträger in der Nähe und weil unsere Freunde aus Übersee sich gern überall einmischen, machen sie spontan bei dem Inselspielchen mit.

Die weitere Handlung wollte Codemasters uns nicht verraten, wir schätzen aber, dass es in etwa so abläuft: Die Chinesen entsenden eine Chun-Li-Klonarmee, woraufhin die Amerikaner mit einem ähnlich tödlichen und unattraktiven Sam Fisher kontern. Während der Ex-Geheimagent quasi im Alleingang die Russen im Schach hält, vergnügen sich seine Landsleute mit den Chun-Li-Klonen. Altaïrs plötzliches Auftauchen verschärft die Lage zusätzlich, was der Assassine auf der Insel will und wer ihn angeheuert hat, bleibt aber unklar.



STOPP!

Quelle: BKA

Das deutsche BKA gleicht seine Internet-Zensurlisten mit denen der chinesischen Regierung ab, weswegen die Berichterstattung über die Inselereignisse zusammenbricht. Alle Rechercheansätze enden in einem Stopp-Schild, das 2010 in „Von-der-Leyen-Sichtschutz" umbenannt wurde.

Noch immer fehlen uns Details zu den weiteren Geschehnissen auf der Insel, fest steht aber, dass die Kämpfe dort auf die restliche Welt überschwappen und sie nahezu vollends ins Verderben stürzen. Kurzum: **Die Welt ist im Arsch.**

Echt echt!

Wie sein größter Konkurrent *Arma 2* will auch *OFP 2* mit einer groben Kelle Realismus auftrumpfen:

Etwa 220 Quadratkilometer groß ist Skira, als Vorbild dienten Satellitendaten einer Insel bei Grönland. Dazu gibt es etwa 60 authentisch modellierte Waffen und 25 Fahr- und Flugzeuge wie etwa das hier abgebildete Type 2000 Infanry Fighting Vehicle. Faszinierend.

>>Kommt nur bei Vollmond raus: der Bundeswerwolf.<<

Als SpecOps-Soldat sind Sie meist nachts unterwegs. Ihr Ziel: feindliche Anlagen sabotieren.

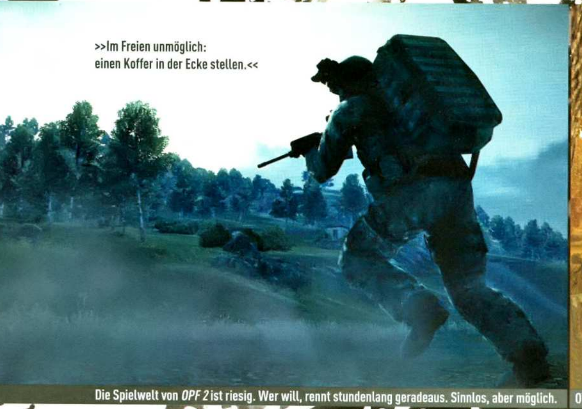
aufmacht. Eine Nebenmission lautet nämlich, die Flugabwehr des Gegners lahmzulegen. Wo sich diese Stellungen befinden, wissen wir nicht genau, das müssen wir selbst herausfinden. Klasse, immerhin handelt es sich um eine Militärsimulation, alles wollen wir schließlich nicht vorgekaut bekommen. Wir schnappen uns einen Jeep und brausen los. Rund 25 militärische Fahrzeuge gibt es in *Operation Flashpoint 2*, die Sie allesamt selbst steuern dürfen. Darunter finden sich auch Helikopter, Kampfjets allerdings nicht. Die flitzen zwar auch durch den Himmel über Skira, leider dürfen Sie sich aber nicht selbst hinter das Steuer klemmen. Das macht der viel gescholtene Kollege *Arma 2* besser!

NIEDERGEMACHT

Wie knallhart realistisch *OFP 2* selbst auf niedrigem Schwierigkeitsgrad ist, merken wir, als unser Gast eine schwer befestigte Raketenstellung des Gegners angreift. Der Widerstand der Truppen ist gewaltig, um uns herum schlagen die Kugeln ein. Unser Trupp wirft sich in den Staub, robbt in Deckung und versucht, einzelne Gegner aus der Entfernung zu erwischen. Doch die Übermacht ist erdrückend, mehrere Kollegen werden schwer verwundet. Christian versucht, die drohende Niederlage mit Gewehrgranaten abzuwenden, bis ihn die Salve aus einem schweren Maschinengewehr ins virtuelle Jenseits reißt. Um solche Schusswechsel imposanter in Szene zu setzen, feuern alle Waffen mit Leuchtspurmunition. Das dient natürlich auch den Spielern, die Gegner so leichter lokalisieren können. Und ja, verdammt: abschaltbar. Nach einem Neustart greifen wir die feindliche Stellung erneut an, wieder hagelt es Geschosse von allen Seiten. Die künstliche Intelligenz, so erklärt uns der Codemasters-Mann, geht dabei wie in einem Football-Spiel vor: Anhand der gegebenen Situation analysiert der Computer die möglichen Vorgehensweisen und sucht sich einen entsprechenden Spielzug aus. Etwa 150 verschiedene solcher Varianten kennt die KI, was jedes Feuergefecht einzigartig machen soll. Realistisch und schwer sind die Kämpfe auf jeden Fall, wir werden wieder gestoppt, nachdem wir uns bis zur Mitte der befestigten Anlagen vorgekämpft haben. Unsere Kollegen sind dabei nach und nach schwer verletzt ausgeschieden. Anders als in *Arma 2* ist das aber reichlich wurscht, da Sie eine Mission zur Not auch alleine beenden können. Allerdings stellen Ihre Jungs eine grandiose Hilfe dar, weil sie, wenn sie richtig kommandiert werden, viel Unheil abwenden können. Noch ein Unterschied zu *Arma 2*: Sie dürfen leider nicht zwischen Ihren Einheiten hin- und herwechseln. Sie sind und bleiben immer der Kommandant der Truppe. Übrigens schlüpfen Sie in der Kampagne, die aus zwölf Missionen besteht, in zwei verschiedene Rollen, die stark an das Ursprungs-*Operation Flashpoint* erinnern. Zum einen spielen Sie einen ganz normalen amerikanischen Soldaten, später noch einen Kämpfer einer Spezialeinheit, der im Schutze der Dunkelheit Ziele sabotiert.

MISSION ERFOLGREICH

Wir knabbern weiterhin voller Freude am Tutorial, fangen noch einmal von vorne an. Dieses Mal ignorieren wir aber die optionalen Ziele und ballern uns direkt zum letzten Missionspunkt durch. Wir sol-



>>Im Freien unmöglich: einen Koffer in der Ecke stellen.<<

Die Spielwelt von *OPF 2* ist riesig. Wer will, rennt stundenlang geradeaus. Sinnlos, aber möglich.



OFP 2 schafft es, optisch mindestens so zu beeindrucken wie *Arma 2*. Die Wälder sehen schlicht fantastisch aus!



Gefechte sehen in der uns gezeigten Version ein wenig spektakulärer aus als bei Kollege *Arma 2*.



Zusammen mit Ihrem Team unterstützen Sie die Chinesen bei der Verteidigung gegen Russen.

len eine fahrende Patrouille aufhalten, die uns mit ihren montierten Maschinengewehren das Leben schwer macht. Wieder entbrennt, genretypisch, ein knallharter Kampf, der dank der Hilfsfunktionen von *Operation Flashpoint 2* deutlich einfacher zu bewältigen ist als in ähnlichen Situationen von *Arma 2*. Dennoch: Wer solche Gefechte im Hardcore-Modus, dem härtesten Schwierigkeitsgrad von *OFP 2*, angeht, sollte schon wissen, was er da genau tut. Am Ende siegen wir unter schweren Verlusten (es lag nicht an uns!) und werden von einem Helikopter ausgeflogen. Dazu gibt's für Zahlenfetischisten eine umfangreiche Statistik, die Sie über Erfolge und Niederlagen informiert.

SELBER MACHEN

Fans des Vorgängers wissen, dass der Editor schon immer ein Herzstück der Serie war. Natürlich liefert auch Codemasters ein entsprechendes Teil mit, der weitestgehend dem originalen Missionseditor der Entwickler entspricht. So ist bestens dafür gesorgt, dass eifrige Fans neue Kampagnen und Mehrspielerkarten nachliefern und den Taktik-Shooter damit für lange Zeit am Leben erhalten. Allerdings punktet *Arma 2* ebenfalls mit einem solchen Feature. Apropos Mehrpieler: Ein entsprechender Modus darf auch in *Operation Flashpoint 2* nicht fehlen: Christian von Codemasters erzählte uns leider kaum etwas über die Spielmodi, außer dass acht Spieler aufeinander losgehen dürfen. Klingt nach wenig, doch ist jeder der Soldaten mit einem kompletten Feuerteam, also vier Mann, ausgestattet. Macht also – danke, Taschenrechner! – 32 Pixelkrieger, eine ordentliche Zahl. Hoffen wir, dass eine mitdenkende KI den Spielspaß anhebt. Noch cooler finden wir, dass Sie die Kampagne komplett im Kooperativ-Modus durchspielen dürfen. Mit bis zu vier Mann. Oder Frau, falls Sie Ihre Freundin mitspielen lassen wollen. Dann müssen Sie auch nicht mehr die KI beschuldigen, wenn Sie mal wieder Mist gebaut haben. Haha!

ENDSPURT

Die uns gezeigte Version war noch nicht final, das steht fest. Noch haben die Entwickler einige Monate, um ihr Produkt zu polieren und die letzten Fehlerchen auszubügeln. Denn einige Dinge sind uns während der Präsentation negativ aufgefallen. So erschienen uns die KI-Kollegen teilweise zu passiv, manchmal hatten sie außerdem Probleme, in ein Fahrzeug einzusteigen, oder ließen sich erstaunlich schnell vom Gegner über den Haufen schießen. An einer Stelle tauchte eine missionsrelevante gegnerische Patrouille einfach nicht auf. Auch in puncto Grafik gibt es noch Arbeit: Teilweise luden Texturen zu spät nach oder Waffen wurden nicht richtig dargestellt. Trotzdem: Zum einen ist das Spiel nicht fertig, zum anderen ist es wohl nahezu unmöglich, eine derart riesige, simulierte Welt ohne einen einzigen Fehler fertigzustellen. Ein Bug-Debakel wie bei *Arma 2* erwarten wir aber nicht (obwohl Patches da inzwischen schon einiges gerichtet haben, siehe Nachtest auf Seite 88). Wir sind gespannt, wann Codemasters uns eine spielbare PC-Version zukommen lässt, denn erst dann wird sich wirklich zeigen, ob *Operation Flashpoint 2* das Zeug dazu hat, den überschaubaren Markt der Militärsimulationen zu erobern. Immerhin gilt es, hartgesottene *Arma*- und Bohemia-Interactive-Fans vom Taktik-Shooter zu überzeugen. Ein hartes Stück Arbeit. Robert Horn

Info: www.codemasters.de/flashpoint

Alternative Operationen

Operiert wird viel, wenn der Tag lang ist – nicht nur in *Flashpoint 2*. Wir haben einen Blick in die Operationssäle dieser Welt geworfen und sagen Ihnen, welche OPs wir ebenfalls bemerkenswert fanden.

OPERATION WÜSTENSTURM



Was kaum einer weiß: „Operation Wüstensturm" fiel einem Übersetzungsfehler zum Opfer. Das Unterfangen hieß ursprünglich „Operation Dessert Storm", also „Angriff aufs Nachspeisenbüffet".

OPERATION AM OFFENEN HERZ



Das wohl kniffligste Unterfangen der gesamten Militärgeschichte. Dass die Operation glücklich ausging, ist nur dem Spezialkommando Hertz-IV unter der Leitung der Wildecker Hertzbuben zu verdanken.

OPERATION EXTRA-RATION



Diese Operation kann nur von einer speziell ausgebildeten Einheit durchgeführt werden: den Speck-Ops. Zum Glück haben wir gleich zwei Vertreter dieser schlagkräftigen Truppe am Start: Brehme und Weiß.

Operation Flashpoint 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	Arma 2

ROBERT HORN

Harte Taktik-Shooter sind meine heimliche Leidenschaft, so wie es Kollege Schusters heimliche Leidenschaft ist, im Fetisch-Club „Lederpresse" abzuhängen. Anders als Schuster stehe ich aber zu meinem Hobby und diskutiere gern mit Freunden. Etwa ob *OFP 2* nun besser wird als *Arma 2*. Oder welcher Titel der legitime Nachfolger des ersten Teils ist. Und ob wir die heimlich gemachten Aufnahmen von Schuster im Leder-Outfit nicht endlich auf pcaction.de veröffentlichen sollten. Letzteres beantworten wir mit einem „ja". Der Rest wird sich zeigen, sobald *OFP 2* erscheint.

TOP NEWS



The Secret of Monkey Island: Special Edition

Der einst bartlose Protagonist Guybrush Threepwood bekommt in Teil 5 einen Spitzbart.

>>Ausnahmsweise betrunken: Alkoholfreibeuter.<<

TALES OF MONKEY ISLAND/SECRET OF MONKEY ISLAND

Ein Fest für Inselaffen

Neun lange Jahre mussten die Fans des tollpatschigen Piraten Guybrush Threepwood auf die Fortsetzung seiner Abenteuer warten!

ADVENTURE | Am 1. Juni 2009 kündigte Lucas Arts, der Entwickler der ersten vier *Monkey Island*-Spiele, den Nachfolger an – und gab gleich den Erscheinungstermin bekannt. Am 7. Juli kommt die erste von fünf Episoden. Als Download. Die nächsten vier erscheinen im Abstand von je einem Monat. Lucas Arts entwickelt das Spiel aber nicht selbst. Stattdessen reichte die Schmiede die Piratenlizenz an ihre Kollegen von Telltale Games weiter. Dass jene Kollegen hochwertige Adventures produzieren können, bewies ihr Episodenspiel *Sam & Max* (87 % für Episodenstaffel 1). Ferner sind beide Gründer von Telltale Games ehemalige Lucas-Arts-Mitarbeiter. Die Entwicklung von *Monkey Island* bleibt daher „in der Familie".

INSELGESCHICHTEN

Wie Teil 4 präsentiert sich auch *Tales of Monkey Island* in 3D. Die ersten Infos zur Handlung: Guybrush Threepwood, der sympathische Antiheld der Reihe, setzt beim Kampf mit seinem Piraten-Erzfeind LeChuck versehentlich eine geheimnisvolle Voodoo-Pocken-Seuche frei. Die Krankheit befällt Seeräuber und verwandelt sie in zombieähnliche Kreaturen. Die aus den Vorgängerspielen bekannte Voodoo-Lady schickt Guybrush auf die Suche nach einem Mittel gegen diese Plage. Und dass das Ganze in ein urkomisches Abenteuer voller lustiger Wendungen ausartet, ist bei *Monkey Island* selbstverständlich! Zum Schluss noch die zweite gute Nachricht: Lucas Arts werkelt derzeit an *The Secret of Monkey Island: Special Edition*. Dabei handelt es sich um die Neuauflage des Serien-Erstlings mit aufgebohrter Grafik und Sprachausgabe. Interessant: Der Spieler kann hier jederzeit zwischen der alten und der neuen Optik umschalten (siehe Bilder oben). Termin: noch diesen Sommer. Alexander Frank

Info: www.telltalegames.com/monkeyisland

FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

Komm zu Mama!

Das fünfte Add-on für *Fallout 3* ist im Anmarsch. Darin treten Sie Außerirdischen gewaltig in den grünen Hintern.

ROLLENSPIEL | Nachdem am 23. Juni mit *Point Lookout* der vierte Download-Content (DLC) für *Fallout 3* veröffentlicht wurde, steht mit *Mothership Zeta* Ende Juli das fünfte Add-on für das Rollenspiel von Bethesda Softworks in den Startlöchern. Die ersten Bilder verraten, dass in der Erweiterung ein Ufo abgeschmiert ist. Die Schüssel liegt zertrümmert an einem zerklüfteten Hang, von der Besatzung fehlt anfangs scheinbar jede Spur. Dass Sie sie später allerdings finden, zeigt das Bild links, auf dem Sie in einer futuristischen Umgebung auf die außerirdische Brut ballern. Für PC und Xbox 360 soll *Mothership Zeta* am 27. Juli für 10 US-Dollar als Download erscheinen; die doofen PS3-Jünger müssen sich noch bis zum 26. Oktober gedulden. Marc Brehme

Info: http://fallout.bethsoft.com

>>Schöner Bodenbelag: Unsichtparkett.<<

In einer gläsernen Raumstation ballert der Spieler auf außerirdische Angreifer.

Lustobjekt des Monats



Steckbrief

Spiel: Call of Juarez: Bound in Blood

Name: Liza Kohl

Künstlername: Cowgirl

Position: Das würden Sie gern wissen, Sie Ferkel!

Alter: 19

Körbchengröße: 75C

Wohnort: Köln

Internetseite: www.cowgirlmodel.de

Was wir sofort machen würden, wenn wir jetzt direkt vor ihr stünden: Uns in dem hinter ihr abgebildeten Saloon besaufen natürlich!

Neuigkeiten zum Spiel: *Bound in Blood* räumte in unserem Test sagenhafte 91 Prozent ab! Glauben Sie es uns nicht? Dann blättern Sie weiter zur Seite 84!

Die 19-jährige Kölnerin Liza Kohl gewann die von Ubisoft veranstaltete Wahl zum *Call of Juarez*-Cowgirl 2009.

Die Protagonistin Ashley dürfte vor allem männlichen Spielern zusagen.



»Rohrschacht-Test: Was sehen Sie auf diesem Bild?«

TWIN SECTOR

Zukunftsangst

In düsterer Zukunft lebt die Menschheit unter der Erde. Und Sie sorgen dafür, dass sie dort nicht für ewig bleibt.

ACTION-ADVENTURE | Während die Zivilisation nämlich in Kühlkammern schlummert, macht sich ein böser Virus an den Lebenserhaltungssystemen der unterirdischen Anlage zu schaffen. Leider haben alle bis auf Ashley, die Protagonistin des Spiels, einen ziemlich festen Schlaf und so liegt es an Ihnen allein, die Menschheit in 15 Missionen zu retten. *Twin Sector* ist das erste Spiel des Dürener Publishers Headup Games und kombiniert ein von Rätseln und mysteriösen Gegnern wimmelndes Action-Adventure mit allerlei Physik-Spielereien. Wann Sie die Menschheit retten dürfen? Voraussichtlich ab September.

Sascha Lohmüller

Info: www.headupgames.com

GEARGRINDER

Unfallzusicherung

Vergessen Sie, was Sie in der Fahrschule gelernt haben – Vorfahrt hat, wer die dickste Wumme auf die Karre packt!

RENNSPIEL | Was das russische Entwicklerstudio Targem mit *Geargrinder* zusammenschraubt, will sich nicht mit Rennspielsimulationen wie *GRID* oder *DIRT* messen, sondern vielmehr das totale Auto-Armageddon auf den Bildschirm bringen – will heißen: Explosion statt Simulation, Action statt Verkehrsregeln und Netzwerkspaß statt Auto-Erotik. Klar, das Ding wird kein technisches Meisterwerk, wer aber auf unkomplizierte Unterhaltung aus ist, kommt damit auf seine Kosten. Minispiele, verschiedene Spielvarianten, freischaltbare Waffen und ein Mehrspielermodus warten ab September 2009 auf todesmutige Bruchpiloten. Ganz ohne Abwrackprämie.

Jürgen Krauß

Info: www.sledgehammer-game.com



»Ein Sport für echte Männer: Truckby.«

Unser aufgemotzter Truck räumt das Feld von hinten auf – mit Waffengewalt!

AION: TOWER OF ETERNITY

Nichts für Höhenangsthasen



Ab Level 10 sprießen Ihnen lustige Flügel aus dem Rücken, mit deren Hilfe Sie sich für kurze Zeit in die Luft erheben.

Koreanische Spieler sind bereits im November in die Luft geflogen, Chinesen folgten im April – und bald sind auch wir dran.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Zentrales Spiel-Element von *Aion* sind nämlich die Flügel, die jedem Spieler ab Level 10 wachsen und ihm Freiflüge (auch im Kampf!) ermöglichen. Anfangs auf eine Minute begrenzt, lassen sich Geschwindigkeit und Dauer der luftigen Fortbewegung durch Fertigkeiten und Gegenstände verändern. Eine weitere Besonderheit sind die Kampagnen-Quests. Diese bestehen meist aus mehreren Missionen und sind mit deutlich mehr Handlung sowie Zwischensequenzen verbunden. Ansonsten präsentiert sich *Aion* als typisches MMORPG. Ab dem dritten Quartal 2009 dürfen auch Sie sich als eine von vier Startklassen (mit je zwei Spezialisierungen) in den Luftkampf stürzen. Sascha Lohmüller

Info: http://eu.aiononline.com/de

LIES MICH!

Bethesda-Mutter kauft id Software



Sonstiges | Der Medienkonzern ZeniMax, die Mutterfirma von Bethesda Softworks (*Elder Scrolls*-Reihe, *Fallout 3*), plünderte die Kriegskasse. ZeniMax gab die Akquisition von id Software (u. a. *Doom 3 (dt.)*) bekannt und wird als Publisher künftiger id-Spiele auftreten. John Carmack, technischer Leiter, und Todd Hollenshead, Geschäftsführer von id, kommentierten die Übernahme geradezu enthusiastisch. Es handele sich dabei um eine „einmalige Gelegenheit", die id in die Lage versetze „sich weiterzuentwickeln und zu wachsen". Das aktuelle id-Projekt *Rage* wird allerdings noch wie geplant bei Electronic Arts erscheinen. (MB)

Info: www.bethsoft.com

Gearbox sichert sich Markennamen

Sonstiges | Gearbox Software (*Brothers in Arms, Borderlands*) hat in den USA Markenschutz für die Titel *World War II Hero, War Hero, Brothers In Arms War Hero* und *Modern War Hero* beantragt. Das gibt natürlich Anlass zur Spekulation über die nächsten Spiele der Softwareschmiede. Da poppt in unserer Redaktionsglaskugel doch glatt ein neuer *Brothers In Arms*-Teil am Horizont auf. Zum Redaktionsschluss Ende Juni hüllte sich Gearbox noch immer in Schweigen. Offizielle Ansage? Fehlanzeige. (MB)

Info: www.gearboxsoftware.com

Kane & Lynch wird verfilmt

Sonstiges | Die Videospielverfilmung von *Kane & Lynch: Dead Men* mit Bruce Willis in der Hauptrolle können Sie sich am Jahresende im Kino reinziehen. Kaum hatte Kyle Ward das Drehbuch für diesen Streifen abgeliefert, durfte er sich erneut austoben. Filmfirma 20th Century Fox beauftragt ihn mit dem Drehbuch zum zweiten *Hitman*-Film. Wann dieser Streifen in die Kinos kommt und ob Timothy Olyphant wieder als eiskalter Agent 47 mit von der Partie sein wird, ist noch nicht bekannt. (MB)



Info: www.hitmanmovie.com

Beta-Eindrücke aus Cities XL

Strategie | Seit Mitte Juni läuft die Beta-Testphase zum Aufbau-Strategiespiel *Cities XL*. Wir haben uns den *Sim City*-Konkurrenten angesehen und sind begeistert. Sie agieren mit unzähligen anderen Stadtvätern auf einem Server, der im Spiel als Globus dargestellt wird. Jeden Ort auf dieser Weltkugel dürfen Sie besiedeln. Per Handelsmenü nehmen Sie Kontakt zu Städten in der Nähe auf, so kommen alle wichtigen Güter zusammen. Auf Stadtebene errichten Sie Wohnflächen, Industrieanlagen und Ähnliches. Per frei erstellbarem Avatar dürfen Sie sowohl die eigene als auch andere Städte besuchen. (CS)



Info: www.citiesxl.com




PCACTION.DE

Players. Community. Action!

So sieht sie aus: Die neue Startseite von pcaction.de besticht durch schlichte Eleganz.

Wie bitte? Sie sind noch kein Mitglied bei pcaction.de? Sie sollten sich schämen – und schleunigst anmelden!
Seit Anfang 2009 hat die PC ACTION einen zeitgemäßen Internetauftritt! Weil wir die alte Website einfach nicht mehr sehen konnten, engagierten wir eine Meute Ein-Euro-Jobber, um die wohl sympathischste Community des World Wide Web zu erschaffen. Im Februar war es dann so weit: Abertausende User fanden sich auf der rundum erneuerten Seite ein und legten kurzerhand die Server lahm. Motto der Seite: „Players. Community. Action!" Ob PC-Zocker oder Konsolero – bei uns sind alle Gamer willkommen! Die Online-Redaktion um Spaßkanone Christian Gürnth begrüßte Ende Juni den 5.700. angemeldeten User auf pcaction.de.

KOMM IN DIE GEMEINDE!

Die größte Neuerung im Vergleich zur optisch deutlich weniger ansprechenden alten Homepage ist unsere frische Community, die sich vor großen Social-Networks nicht zu verstecken braucht. Jeder registrierte User verfügt über ein Profil mit Blog-Funktion, Bildergalerie, Gästebuch und Freundesliste. Sie sind riesiger *Half-Life*-Anhänger und möchten sich mit Gleichgesinnten austauschen? Dann werden Sie Mitglied in der Gruppe „Der G-Man bereitet mir Albträume" oder gründen Sie eine eigene. In Gruppen finden Sie ein separates Forum sowie noch mehr Blogs und Bilder. Wahnsinn!

UNSERE INTENTION

Wir leben in einer harten Welt. Deshalb möchten wir Ihnen, den fantastischen PC ACTION-Fans und allen Neulingen, eine Plattform bieten, die Sie die Probleme und den Ernst des Lebens vergessen lässt. Auf unserer neuen Website gibt es so viel zu tun, dass Sie sich für die nächsten Tage von Eltern und Freunden verabschieden sollten. Los geht's! Lukasz Ciszewski

Info: www.pcaction.de

BROWSER-SPIEL

Shakes & Fidget: The Game

Den Online-Rollenspiel-Fans unter Ihnen sind sie vielleicht schon lange ein Begriff: das ungleiche Heldenduo Shakes & Fidget.
Nun wurde den sympathischen Kerlchen ihr eigenes Browser-Spiel gewidmet (**www.sfgame.de**). Angelehnt an bekannte Rollenspielwelten erschaffen Sie sich einen Helden und streifen mit ihm durch die Gegend. Da die Zeichner der beiden Comic-Helden für die Gestaltung der Welt verantwortlich sind, ist sie dementsprechend liebevoll ausgearbeitet und strotzt nur so vor Humor. Sie erfüllen Aufträge, kämpfen in der Arena oder schieben in der virtuellen Hauptstadt Wache. Als Belohnung winken Gold, Gegenstände, Erfahrung und Ehre. Ersteres hauen Sie im Waffen- und Schmuckladen auf den Kopf oder steigern Ihre Charakterwerte gegen ein geringes Entgelt. Wie in einem Browser-Spiel üblich, dauern die Tätigkeiten meist eine recht lange Zeit und laden sich auch nur langsam wieder auf. Wem die Wartezeit zu langweilig wird, der darf sie gegen eine bestimmte Menge Pilze verkürzen. Diese dienen nämlich als eine zweite Art Währung, sofern man sie nicht vorher wegraucht. Zu Beginn stehen Ihnen 15 Pilze zur Verfügung; sind diese aufgebraucht, können Sie für echtes Geld neue erstehen. Wer sein Geld jedoch in Zeiten der Wirtschaftskrise beisammen halten will, kommt auch ohne sie voran, nur dementsprechend etwas gemächlicher. Sascha Lohmüller



Sogar Wolfgang ist im Charakter-Editor dabei.

Kämpfe laufen im hier abgebildeten Fenster ab.



ONLINE-ARTIKEL DES MONATS

Nerdboy empfiehlt Blu-rays

Aufmerksame Online-Konsumenten kennen unseren guten Freund Nerdboy, der vor einiger Zeit mit dem Special „10 Nerdfakten von Nerdboy" für Furore sorgte. Nun gibt es Nachschlag.



Falls Sie es noch nicht gemerkt haben: Die Zeiten von VHS-Kassetten sind vorbei. Genauer gesagt gehört das Nachfolgemedium DVD auch schon zum alten Eisen. Wer wirklich etwas auf sich hält, besitzt einen Blu-ray-Player. Oder vielleicht eine PlayStation 3, die die leistungsfähigen Filmscheiben ebenfalls verarbeiten kann. Der fantastische Nerdboy (Bild) empfielt in diesem Special die zehn besten Blu-ray-Filme, die jeder ernst zu nehmende Filmkenner besitzen muss. Suchbegriff: „Nerdboy".

Lukasz Ciszewski

Top 10: Gruppen

Wer etwas auf sich hält, wird Mitglied in Gruppen oder gründet eigene. Mit etwas Glück findet man Ihre Vereinigungen hier.

	Name	Mitglieder	Gründer
1	Firefox ftw!	605	Saudumm
2	Freunde sammeln ist geil !	560	NeedForFeed
3	Ich liebe Titten und ich steh dazu!	436	LusitanoGee
4	Simpsons: „Ich bin mal auf ein Bier bei Moe …"	396	Chris
5	PC Action	394	roberto3000
6	*Stolz ein Mann zu sein*	394	Atom
7	!!!SALAT KANN MAN NICHT GRILLEN!!!	362	Brandy
8	Thong-Bikini-Gallery	353	Mac
9	South Park: Leckt mich Leute, ich geh' nach Hause	325	Luke
10	YES! WE CAN!	260	Wapitibrot

Top 10: User

Je mehr Aktivität auf pcaction.de, desto mehr Punkte gibt's: Wir stellen die fleißigsten und beliebtesten User vor.

	Name	Beitrittsdatum	Punkte
1	Bloodshed	05.02.09	175320
2	Awesome	26.02.09	159741
3	RobertAG	06.02.09	134160
4	Saudumm	05.02.09	124074
5	Stibo	09.03.09	116975
6	sebastu91	19.02.09	52239
7	Prometheus	17.02.09	47449
8	NOLF2	21.02.09	46965
9	ScipioXX	13.02.09	40765
10	fiumpf	02.02.09	40433

WILLKOMMEN ▸Sesh

MEIN PROFIL
NACHRICHTEN
83 FREUNDE
EINLADUNGEN
GÄSTEBUCH
GRUPPEN

▸ LOGOUT

1174

Du wurdest geboxt von

Du wurdest besucht von

So sieht die Profil-Navigation von Redakteur Sascha „Sesh" Lohmüller aus. Faszinierend!

Stibo kocht: Älplermagronen -19.06.09 - 11:41

Ich begrüsse euch zu einem ungewöhnlichen Blog in dieser Community. Es handelt sich um KOCHEN!

Heute habe ich mal die Lust verspürt allen Nicht-Schweizern ein leckeres Essen nahe zu bringen, das ich gerade selber wieder einmal gekocht habe. Es handelt sich um **Älpermagronen**. Zusammengefasst ist das ein **Teigwaren-Gericht**, an einer **Käse-Rahm-Sauce** mit **Kartoffen** und gebratenen **Zwiebeln**.



Ich hab schon einige Leute dazu gebracht dieses Gericht zu probieren und alle waren begeistert, vielleicht erreiche ich das hier bei einigen auch.

Die Zutaten (für 4 Personen):
- 400g Kartoffeln
- 250g Makkaroni-Teigwaren (heissen in der Schweiz Magronen)
- 1 dl Milch
- 2 dl Rahm
- 150g geriebener Käse (z.B Bergkäse, Sbrinz, Grana Padano ...)
- 2-3 Zwiebeln

- etwas Salz
- etwas Pfeffer

Top-10-User Stibo versorgt die Community mit leckeren Rezepten aus seinem Heimatland Schweiz. Guten Appetit!

Awards | Informationen

SPAMMER
KRITIKER
RUDELFÜHRER
GRÜNDER
PROPAGANDA
GLASUSER
STALKER
SUPERSTAR
SCHLÄGERTYP

Name, Vorname: Gürnth, Christian
Geboren am: 23 (6.5.1985)
Wohnort: Fürth, RockCity.
Land: Deutschland
Beruf: Infotainer.
Spieler seit: 1985.

Lade [hier] deine Freunde mit deinem Einladungscode in die Community ein und erhalte den "Propaganda"-Award dafür.

Oder hier der Direktlink für deinen Messenger
- http://www.pcaction.de/user/8/invite

Julie hat dich geboxt! [ausblenden] [gegenangriff]
Condemned hat dich geboxt! [ausblenden] [gegenangriff]
YJWeibchen hat dich geboxt! [ausblenden] [gegenangriff]
ShadowReaper hat dich geboxt! [ausblenden] [gegenangriff]

neue Gruppe erstellen
Rogriguez/Tarantino Filme roxx0rn
WAAAAAAAAAAGH!!! - Dawn of War
!!Ich liebe Filme fast so sehr wie Games!!
"Ich bin mal auf ein Bier bei Moe ..."
"Ich mach das morgen" Gruppe
"Why so serious? Lets put a smile on that face!"
Ich bin Moderator bei PCA
Stolz ein Mann zu sein
/b/
1000!
1337? Lachhaft. Wir sind 1338!!
300 APM bei WC3? Kein Ding!
Abwrackprämie, ich bin dabei!
Achievement-geil und Spaß dabei!
Alle hassen Chris!
Arbeit nervt - die Krawall & Remmidemmi-Gruppe
Auf dem Klo zocken
Battlefield Bad Company
Blackjack und Nutten
Boxen für den Weltfrieden!
Boxen gegen Frust im RL
Bud Spencer & Terence Hill Filme
Call of Duty 4

Vom „Spam"-Achievement bis hin zur „Community Superstar"-Medaille, es gibt viel zu sammeln.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 13.

1. Diablo 3

Diese Bestien sind nur einige der Ekelpakete, die Ihnen in *Diablo 3* das Leben erschweren. Auf pcaction.de sehen Sie mehr davon.

»Feindliche Übernahme: die Monster AG«

1 ■ (1)

Worum geht es?

Sie schnetzeln sich durch Tausende widerlicher Bestien, um am Ende den Höllenfürsten Diablo zu töten (haha, Spoiler!). Dann metzeln Sie sich durch unzählige Horden von widerlichem Abschaum, um am Ende den Höllenfürsten Diablo hinzurichten (haha, nochmal Spoiler!). Im Anschluss kämpfen Sie sich durch ...

Warum brauchst du es?

Das Teil steht seit Monaten auf Platz 1 dieser Charts. Außerdem dürfte es auch so ziemlich jede andere, halbwegs ernst zu nehmende Warteliste der PS-Branche anführen. Und wenn Sie das nicht überzeugt, dann wissen wir auch nicht weiter. Es können schließlich nicht all diese Menschen völlig doof sein. Oder?

Was gibt es Neues?

Überraschenderweise nicht wirklich was. Und in diesem Monat hatten wir tatsächlich nicht mit diesem Mangel gerechnet. Immerhin ging gerade erst die E3 zu Ende. Doch schon bald steht uns Blizzards jährliche Hausmesse BlizzCon in Anaheim ins Haus und spätestens dann rechnen wir mit tonnenweise neuen Infos.

Genre	Action-Rollenspiel	Entwickler	Blizzard	Erscheint	2009 oder 2010. Vielleicht auch 2011.

2. Risen



2 ■ (2)

Worum geht es?

Arcania mag zwar der offizielle Nachfolger zu Piranha Bytes' beliebter *Gothic*-Serie sein, doch *Risen* atmet wesentlich stärker den Geist des Originals und die Fans schwören darauf!

Warum brauchst du es?

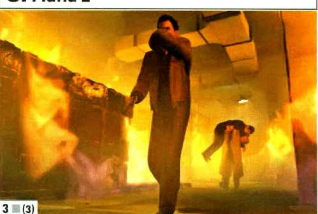
Fans befürchten, dass *Arcania* viele *Gothic*-Traditionen über Bord wirft. Das muss nicht schlecht sein, doch *Risen* bleibt näher am Original und dürfte so ein sicherer Knaller werden.

Was gibt es Neues?

Der Veröffentlichungstermin steht fest (siehe unten) und Piranha Bytes planen eine Demo zum Spiel. Außerdem zeigen wir online massig Monster aus dem *Risen*-Universum.

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Piranha Bytes	Erscheint	02. Oktober 2009

3. Mafia 2



3 ■ (3)

Worum geht es?

Sie treten erneut einen Job im Auftrag der ehrenwerten Familie an und riskieren Ihr virtuelles Leben für das Syndikat. Und glauben Sie uns, das lohnt sich wirklich!

Warum brauchst du es?

Da *Mafia 2* schlicht und ergreifend ein Angebot ist, das Sie unter keinen Umständen ablehnen können. Vergessen Sie EA's *Paten*, hier entsteht das wahre Erbe Don Vito Corleones!

Was gibt es Neues?

Der E3-Trailer flimmerte verdammt blutig über unsere Schirme, dementsprechend zittern deutsche Fans vor der Zensur-Schere. Außerdem gibt's keine Motorräder im Spiel.

Genre	Action	Entwickler	2k Czech	Erscheint	1. Quartal 2010

4. Starcraft 2: Wings of Liberty



4 ▲ (5)

Worum geht es?

Rassenkonflikte zwischen E.T.'s Kindern, den kleinen Cousinen der *Transformers* und unseren Artgenossen. *E.T.* ist Kult, die *Transformers* garantieren Action und wir sind auch cool. Super!

Warum brauchst du es?

Blizzard bringt seit Jahren nur Megahits und sofortige Klassiker raus. Sie brauchen es also schon, um in Ihrem eigenen Hobby überhaupt noch mitreden zu können. Traurige Welt ...

Was gibt es Neues?

Millionen Strategie-Nerds weltweit litten unter unverhofften, spontanen Ejakulationen, da die offene Beta-Phase scheinbar unmittelbar bevorsteht. Jetzt geht's loos! Jetzt geht's looos!

Genre	Strategie	Entwickler	Blizzard	Erscheint	Herbst 2009

5. Bioshock 2



Worum geht es?
Sie mag nicht wirklich sexy sein, lässt uns aber trotzdem vor Vorfreude die Hose eng werden: Die Big Sister aus der Unterseemetropole Rapture.

Warum brauchst du es?
Der Vorgänger schlug 2007 ein wie eine Bombe und erklomm aus dem Nichts den Action-Olymp. Teil 2 kann praktisch nicht schlecht sein!

Was gibt es Neues?
Auf der E3 gab es Neues zum Mehrspielermodus zu sehen. Anschließend enthüllte Entwickler 2k Marin noch die Geysir-Falle als neues Plasmid.

5 ▲ (6)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	2k Marin	Erscheint	30. Oktober 2009

6. Half Life 2: Episode 3



Worum geht es?
Der G-Man hat seinen Koffer verschlampt, Alyx betrügt Gordon mit einem Ant-Lion und wir erzählen Ihnen gerade echt Müll. So in etwa.

Warum brauchst du es?
Episode 3 stellt das Finale der legendären *Half Life*-Trilogie dar und gehört damit zur Allgemeinbildung jedes PC-Spielers.

Was gibt es Neues?
Natürlich nichts, was haben Sie denn erwartet? Schließlich interessieren sich die Entwickler aktuell nur für Zombies in *Left 4 Dead 2*.

6 ▲ (7)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Valve	Erscheint	vielleicht (nie)

7. Dragon Age: Origins



Worum geht es?
Eine Fantasywelt, so finster wie unsere Herzen, eine epische Geschichte, spannende Charaktere und hektoliterweise Blut. Feine Sache.

Warum brauchst du es?
Der E3-Trailer zeigte geniale Schlachtszenen, unterlegt mit knatterndem Heavy Metal – wer ansatzweise Eier hat, weiß nun: Haben will!!!

Was gibt es Neues?
Bioware gab die Systemvoraussetzungen bekannt und weckt mit Spielszenen von einem Kampf gegen einen Drachen neue Gelüste.

7 ▲ (8)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bioware	Erscheint	September 2009

8. Op. Flashpoint 2: Dragon Rising

Worum geht es?
Massig Fahrzeuge, Soldaten und Kanonenfutter auf höchst realistischen Schlachtfeldern. Wohl die bis dato knackigste Kriegssimulation!

Warum brauchst du es?
Weil *Arma 2* sich als völliger Schuss in den Ofen herausstellte und ausgehungerte Hobbysoldaten wie wir nun auf *OFP 2* hoffen.

Was gibt es Neues?
Im ultrarealistischen Hardcore-Modus existieren keinerlei Bildschirmanzeigen oder gar Hilfestellung, nichts! Sind Sie Manns genug?

8 ▲ (9)		Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Codemasters	Erscheint	Herbst 2009

9. Battlefield: Bad Company 2



Worum geht es?
Sie dienen als Soldat an der Seite allerhand schräger Typen in einer sogenannten Bad Company, dem Kanonenfutter der US-Armee.

Warum brauchst du es?
Das erste *Bad Company* rockte schon höllisch mit bösem Humor und fetter Action – leider nur auf Konsole. Teil 2 kommt für auch PC – geil!!!

Was gibt es Neues?
Eine Ladung frischer Screenshots verdeutlichte, wie genial die Entwickler die Zerstörbarkeit der Spielwelt in *Bad Company 2* umsetzen.

9 ▲ (10)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Dice	Erscheint	Winter 2009

10. Arcania: A Gothic Tale





Worum geht es?
Ein – natürlich namenloser – Held rettet unter Ihrer Kontrolle Arcania vor dem – jetzt nicht mehr namenlosen – Helden der ersten *Gothic*s.

Warum brauchst du es?
Es ist der offiziell vierte Teil der erfolgreichen deutschen Rollenspielreihe und dank neuer Entwickler erwarten wir frische Impulse im Spiel.

Was gibt es Neues?
Wir schickten unseren Redaktions-Satanisten Felix Schütz zu Spellbound. Was er dort erlebte, schildert er Ihnen ausführlich auf Seite 60.

10 ▲ (15)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Spellbound	Erscheint	Winter 2009

Du fehlst mir!

Du fehlst mir? Uns fehlen vor allem die Worte! Da kündigt man mit großem Tamtam den Nachfolger zu einem der Megahits der letzten Jahre an. Ubisoft Montreal liefert ein unfassbar frisches und unverbrauchtes Setting, einen arschcoolen Hauptcharakter und neue Spielfunktionen, die schlicht die Hütte oder viel mehr Venedigs Kanäle rocken – und die deutsche Zockerlandschaft wählt *Assassin's Creed 2* trotz unserer fantastischen Vorschau in der letzten Ausgabe nicht einmal in die Top 40?! Wie unfassbar ist das denn bitte schön?! Sie dürfen im zweiten Teil mit einer DaVinci-Flugmaschine fliegen, haben statt einer zwei Handgelenkklingen und allgemein wird alles besser. Also wählen Sie dieses Teil nächsten Monat mindestens in die Top 10. Sonst droht akuter Liebesentzug!


Assassin's Creed 2

Auf der Lauer



Modern Warfare 2

Es soll laut Entwickler das meistverkaufte Spiel aller Zeiten werden. Im Moment spricht unsere „Darauf wartest du"-Liste allerdings eine andere Sprache, obwohl wir schon in unserer Vorschau letzte Ausgabe schlüssig klären konnten, warum uns mit *Modern Warfare 2* ein absoluter Überknaller erwartet. Wir sind jedoch felsenfest überzeugt, dass das nicht etwa an der möglichen Inkompetenz unserer Leserschaft liegt, sondern daran, dass die armen Schäflein schlicht nicht wissen, dass hier das neue *Call of Duty* lauert. Deshalb sagen wir es Ihnen hiermit nochmals: *Modern Warfare 2 = Call of Duty 6*. Und von den Machern des famosen vierten teils, nicht von Stümpern, die *World at War (dt.)* entwickelt haben.

Die Plätze 11-40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ■	(11)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Cryptic Studios noch nicht bekannt
12 ▲	(14)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2010/2011
13 ▲	(20)	Doom 4 Ego-Shooter	id Software When it's done!
14 ▼	(13)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Forever? Never?!?
15 ▲	(16)	Resident Evil 5 Action	Capcom 4. Quartal 2009
16 ▲	(18)	Wolfenstein Ego-Shooter	Raven Software August 2009
17 ■	(17)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy Frühjahr 2010
18 ▼	(12)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Eidos Montreal 2010
19 ▲	(NEU)	Modern Warfare 2 Ego-Shooter	Infinity Ward 10. November 2009
20 ▲	(25)	Beyond Good & Evil 2 Action-Adventure	Ubisoft 2009
21 ▲	(22)	Divinity 2: Ego Draconis Rollenspiel	Larian Studios 24. Juli 2009
22 ▲	(23)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 3. Quartal 2009
23 ▲	(29)	Batman: Arkham Asylum Action	Rocksteady 28. August 2009
24 ▲	(NEU)	Aliens vs. Predator Ego-Shooter	Rebellion 2010
25 ▼	(19)	Ghostbusters: The Video Game Action-Adventure	Terminal Reality 3. Quartal 2009
26 ▲	(27)	R.U.S.E. Echtzeit-Strategie	Eugen Systems 4. Quartal 2009
27 ▼	(24)	Postal 3: Catharsis Ego-Shooter	Running with Scissors Ende 2009
28 ▲	(31)	Venetica Action-Adventure	Deck 13 2. Oktober 2009
29 ▲	(32)	Battlefield Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice Juli 2009
30 ■	(30)	Aliens: Colonial Marines Ego-Shooter	Gearbox Software 2010
31 ▲	(34)	Red Faction: Guerilla Action	THQ 25. August 2009
32 ▲	(36)	Singularity Ego-Shooter	Raven 4. Quartal 2009
33 ▼	(32)	Cities XL Aufbaustrategie	Monte Cristo 2. Quartal 2009
34 ▲	(37)	Aion Online-Rollenspiel	NC Soft 25. September 2009
35 ▼	(28)	Black Mirror 2 Action-Adventure	Cranberry Productions 2009
36 ▲	(38)	Max Payne 3 Action	Rockstar Games 4. Quartal 2009
37 ▲	(39)	Dead Rising 2 Action	Capcom 2009
38 ▲	(40)	Metro 2033: The Last Refuge Ego-Shooter	4A-Games 4. Quartal 2009
39 ▲	(NEU)	The Old Republic Onlien-Rollenspiel	Bioware 2010
40 ▲	(NEU)	Borderlands Ego-Shooter	Gearbox Software Oktober 2009

leserbriefe@pcaction.de

Zutatort: Schlafzimmer

Manchmal will man gar nicht wissen, was in einer Restaurantküche hinter verschlossener Türe passiert. Leser mit nervösem Magen blättern lieber weiter.

Ich koche gerne. Mal mein eigenes Süppchen, mal vor Wut und manchmal auch wirklich etwas, das ich hinterher esse. Von Zeit zu Zeit kann ich (nach jahrelanger Übung) dabei sogar den Brechreiz unterdrücken. Auch wenn die Bezeichnung Hobbykoch also ein wenig hoch gegriffen ist, bin ich doch offen für kulinarische Experimente, neue Rezepte und exotische Zubereitungszeremonien. Aber es gibt Grenzen. Ich esse zum Beispiel niemanden, der französisch spricht. Und keine Haustiere, deren Namen mit Y beginnen. Und ich esse verdammt noch mal nichts, was vorher aus einem menschlichen oder tierischen Körper herausgefallen, -getropft, -gespritzt oder -gezogen ist oder wurde. Wie ich neulich ernsthaft überrascht feststellen musste, teilt diese Ansicht offensichtlich nicht jeder – wie sonst könnte jemand ein Buch mit dem Titel „Natural Harvest – A Collection of Semen-Based Recipes", also „Natürliche Ernte – Eine Sammlung von samenbasierten Rezepten", herausbringen? Und bevor jemand fragt, „samenbasierte Rezepte" haben nichts mit Erbsensuppe oder Linseneintopf zu tun, sondern mit Mahlzeiten, denen Sperma hinzugefügt wird. Also das Zeug, das Ihnen die Finger verklebt, wenn Sie sich während des DSF-Mitternachtsprogramms „am Sack kratzen". Igitt. Ich bin angewidert ... aber auch interessiert. Nein, ich würde so etwas nicht essen wollen – kochen vielleicht schon, aber nicht essen; mein Interesse gilt eher in den alternativen Verwendungszwecken für ein derartiges Rezeptbuch. Ich würde mir das Druckwerk gerne und gut sichtbar ins Regal stellen. Zum Beispiel, wenn die Frau mal wieder nervige Freundinnen zum Essen eingeladen hat. Oder die (Schwieger-)Eltern sich angekündigt haben. Die würden bestimmt nicht so schnell wiederkommen.

Bis zum Redaktionsschluss war mein Exemplar, das ich auf www.lulu.de beziehungsweise www.cookingwithcum.com geordert habe, noch nicht eingetroffen, weshalb ich Ihnen nicht hundertprozentig versichern kann, dass ein derartiges Kochbuch auch tatsächlich existiert. Zweifel daran schüren vor allem die übertrieben positiven Kundenkommentare zu diesem Produkt: „Das Buch ist fantastisch! Ich liebe es, die Zutaten vorzubereiten, dazu lade ich mir Freunde ein, die mir bei der Herstellung helfen, und anschließend genießen wir unsere Mahlzeit!", schreibt da einer. Ein weiterer kommentiert: „Dieses Buch vergrößert wirklich mein Essensvokabular! Ich hatte ja keine Ahnung, wie grandios diese Rezepte sein können; und ich wusste auch nicht, wie unterschiedlich der Geschmack bei verschiedenen Personen ausfällt. Bei mir schmeckt's nach Büffel." Ticken die Menschen wirklich so? Bin ich nur einfach ein konservativer, verklemmter, bausparender, spießiger Nicht-Sperma-Esser? Läuft Ihnen am Ende auch schon das Wasser ~~in der Hose~~ im Mund zusammen? Dann lassen Sie mich Ihnen sicherheitshalber noch ein paar Tipps mit auf den Weg geben, die mir bei Recherchen zu diesem Thema begegnet sind:

- Für eine besonders schmackhafte Soße sollten Sie viel Ingwer-Tee trinken und auf Knoblauch und scharfe Gewürze verzichten.
- Viel und erholsamer Schlaf wirkt sich positiv auf die maximal erzielbare Flüssigkeitsmenge aus.
- Stellen Sie vor der Ernte geeignete Gefäße bereit und sorgen Sie dafür, dass etwaige Melkhelfer(innen) spontane Schluckreflexe unterdrücken.

Für mich gibt es einen ultimativen Grund, den Autoren in seinem Bestreben, in dieser Richtung weiterzuforschen, zu bestärken: Solange er das Zeug isst, entstehen daraus wenigstens keine Kinder, was wiederum dem Genpool zugute kommt. Ein Hoch auf die Evolution, Cum Ba Ya, my Lord!

Ihr Jürgen Krauß

Bild: Anne-Marie Kandler, Montage: Silke Engler



Und das geschah vergangenen Monat ...

FÜR'N ARSCH

Die Welt ist ein Scheißhaus und ihr seid das Klopapier!

Steffen Straschewski

Falsch, Steffen. Korrekt müsste es heißen „Die Welt ist ein Scheißhaus und wir drucken das Klopapier dafür." Setzen, sechs.

PC ACTION KANN NIX

Nachdem ich von den letzten paar Ausgaben zwar nicht direkt enttäuscht, aber zumindest auch nicht high war, muss ich doch mit Freude feststellen, dass die aktuelle Klopapierlieferung mich wieder beeindruckt hat. Die 146 Lagen waren endlich mal wieder hochwertig und annähernd so schön zu lesen wie noch vor ein, zwei Jahren. Ganz besonderes Lob auch an Alexandra Frank, die mich diese Ausgabe aber so was von angeturnt hat. Stark! Auch die DVD war schön anzusehen (sowohl die DVD selbst als auch der Inhalt), lediglich ein Mega-Fun-Video-Format à la PC ACTION kocht, ... spielt usw. fehlt noch. Wie wär's denn mit PC ACTION treibt Sport, PC ACTION nervt Leute auf der Straße oder im Redaktionsgebäude, PC ACTION testet Actionspiele für PC ...

Tim

„PC ACTION treibt Sport" ist uns echt zu gefährlich, „PC ACTION nervt Leute auf der Straße oder im Redaktionsgebäude" ist lediglich ein anderer Name für „Arbeit", aber „PC ACTION testet Actionspiele für PC", das könnte echt was werden. Nur

kennen wir uns weder mit PCs noch mit Actionspielen aus. Schade drum.

PURE GEWOHNHEIT

Nach einiger Zeit des Umgewöhnens muss ich sagen, dass trotz Fehlens der Urgesteine Fränkel und Hesse und weiterer Wechsel in letzter Zeit der Humor nicht auf der Strecke geblieben und eigentlich auch nicht schlechter (geht auch oft nicht ;-)) geworden ist. Ich glaube auch, der Schuster macht sich ganz gut.

Oliver Heßler

Stimmt, Olli, unser neuer Schuster macht sich wirklich gut. Unser Schuhwerk war noch nie so gepflegt. Wenn er jetzt auch noch schreiben könnte, witzig wäre oder zumindest kompetent ... Ach was, das wird wohl für immer ein Traum bleiben.

KANN MAN DIE LEIHEN?

Könnt ihr bitte ein Date mit dem Lustobjekt des Monats der Ausgabe 8/2009 besorgen? BITTE,

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

BITTE, sie ist so süß. Liebe Grüße, euer Lieblingsleser Jens. P.S. Ich schick euch zwei Kisten Bier dafür!!!

Jens Bister

Ja ja, und am Ende kommst du dann mit zwei Kisten Aldi-Plörre in Plastikflaschen daher. Nein, Jens, so kommen wir nicht ins Geschäft.

Lustobjekt des Monats

Das Lustobjekt der vergangenen Ausgabe: Sandra sowie ihre Freunde Hu und Pen.

ANDROHUNG VON GEWALT

Wenn ihr 'nen Typen wollt, der euren unfähigen Schreiberlingen mal den Kopf ein bissl demoliert, kommt auf mich zurück, jedoch muss ich zugeben, dass ich durch die Rechtschreibfehler und die doch relativ oft falschen Infos sehr erfreut bin.

Calvin Kröhne

Danke fürs Angebot, Calvin, aber wenn wir einen der Redakteursköpfe noch weiter demolieren, kann es passieren, dass bei demjenigen die letzten beiden Gehirnzellen auch noch absterben. Und dann müssten wir den Betroffenen befördern, was wir uns natürlich nicht leisten können.

THEMAVERFEHLUNG

Ich les nun schon seit einem Jahr eure Zeitschrift (Ab-18-Abo), guck mir gern die Videos zu euren Tests an, aber was da inzwischen dummgebrabbelt wird, seit Hesse, Fränkel und Wollner nimmer dabei sind, ist ja wohl nur noch ein schlechter Witz. Was zum Beispiel kommt euch in den Sinn, so ein Blödgewaaf auf die DVD zu pressen, was euren „Redakteuren" beim Video zu Velvet Assassin oder Mafia 2 entfährt?!? Das hat ja mal null Komma gar nix mit dem Spiel zu tun. [...]

Michael Spannbauer



Sorgen für Sicherheit im Straßenverkehr: Hupen an Fahrrädern.

Foto: actionpress

Ja, und? Titten und Fahrräder haben mit deinem Leserbrief auch nichts zu tun, du wirst dich ja aber wohl nicht über das nebenstehende Bild beschweren wollen, oder? Nein? Siehste.

TOTAL ÜBERLEGEN

Ein Freund von mir hat sich mal die PC ACTION gekauft. Das war die Ausgabe 5/2008. Die fand ich natürlich auch toll, aber ich find es doof, dass ihr teilweise die Leser runtermacht und beleidigt.

TROTTEL DES MONATS



Candlemass

Dark Magic Doom | Was für eine Leistung: Nach 25 Jahren Bandgeschichte und 19 Alben veröffentlichen die Schweizer die beste Platte ihrer Karriere. Und das will etwas heißen, schließlich haben die düsteren Herren durch Meisterwerke wie *Epicus Doomicus Metallicus* (1986) und *Nightfall* (1987) die Messlatte gewaltig hoch angesetzt. Doch die acht hervorragend produzierten Songs bieten alles, was das Metalherz begehrt: Von aggressiven Krachern wie „If I Ever Die" bis hin zu zähen Stampfern wie „Hammer Of Doom" ist hier alles vertreten. Wahnsinn! (RW)

Nuclear Blast/Warner

Es war einmal ein kleiner, unerfahrener, aber langjähriger PC ACTION-Autor mit Namen Ralph Wollner. In einer CD-Kritik in der Ausgabe 7/2009 zu Candlemass' neuer Platte *Death Magic Doom* schrieb er: „Nach 25 Jahren und 19 Alben veröffentlichten die Schweizer die beste Platte ihrer Karriere." Völlig zu Recht beschwerten sich einige Leser, dass Candlemass nicht aus der Schweiz, sondern aus Schweden stammt. Nur Leser Heiko stach dabei heraus, scheinbar verwirrte ihn Wollners allseits bekannte Recherche-Allergie dermaßen, dass er uns schrieb: „Ich fordere eine Strafe für Ralph Wollner. Auf Seite 112 in Heft 7/2009 behauptet er, Candlemass seien Schweden. Ich bin seit mehr als 20 Jahren Candlemass-Fan (ja, ich bin ein alter Sack). Candlemass sind SCHWEDEN!!!!!!!!!!" Ja, Heiko, Schweden sind keine Schweden, sonst wären Schweizer ja auch Schweizer und nachts wäre es kälter als draußen. Deshalb verleihen wir dir feierlich den Titel „Ehrentrottel des Monats" in Bronze. Bitte ausschneiden und um den Hals hängen:



Ralph erhält diesen Titel sowieso, weil er zudem noch behauptete, dass besagtes Album ***Dark** Magic Doom* hieße, obwohl es eigentlich ***Death** Magic Doom* heißt. Silber für dich, Ralph:



Eigentlich ein schönes Ende für eine schöne Geschichte, doch Wodka-Pumpe Alexander Frank wollte es darauf nicht beruhen lassen. In der Pranger-Rubrik der Ausgabe 8/2009 attestierte er Herrn Wollner (zu Recht) Fehlverhalten und versuchte (erfolglos), Klarheit in die Sache zu bringen, indem er (lustigerweise) nur einen von Ralphs Fehlern korrigierte, selbst aber (unverständlicherweise) einen hinzudichtete. Er schrieb, den Tatbestand der örtlichen Falschzuordnung der Band Candlemass vollends ignorierend: „... das von Wollner vorgestellte Album der Band Candlemass [heißt] nicht ***Dark** Magic **Room***, sondern ***Death** Magic **Room** ...*". Weiter beschwert sich Herr Frank darüber, dass es doch nicht so schwer sein könne, einen Namen von einem Album-Cover abzuschreiben. Tja, Alex, scheinbar ist das doch gar nicht so einfach – oder hat es einen anderen Grund, dass du aus *Death Magic **Doom*** einfach *Death Magic **Room*** machst? Nein? Gut, dann erhältst du den ultimativen „Ehrentrottel des Monats" in Gold. Hier bitte schön:





REDAKTEURE AM PRANGER

Ich weiß nicht, wie der Ralph Wollner es schafft, den Thron des Prangerkönigs selbst als freier Mitarbeiter zu behaupten, aber mit seinen Geografiekenntnissen ist seine Chance diesen Monat mal wieder gut. Ich beziehe mich auf den Blickpunkt „Internetzensur" in der 8/2009 auf Seite 39. In der Weltkarte oben weist der Pfeil für Nordkorea leider auf Vietnam. Ich bin mir sicher, ihr findet eine „schöne Möglichkeit", ihm den Unterschied zu verdeutlichen.

Gunnar, weitere Antragsteller: Marc Goy, Udo Hildebrandt, Lewin Voigt, Sebastian Hage

Der Tatbestand – das falsche Zuordnen fernöstlicher Länder auf einer Weltkarte – war im Blickpunkt „Internetzensur" der vergangenen Ausgabe zwar einwandfrei erfüllt, die Bestrafung jedoch nicht ganz einfach, immerhin schoss den Bock eigentlich nicht Freizeit-Redakteur **Ralph Wollner**, sondern unsere Layouterin **Silke Engler**. Als ~~kompetenter, erfahrener, qualifizierter, hochmotivierter~~ völlig talentfreier Schreiberling wusste Ralph natürlich nicht, dass er den Artikel am Ende noch einmal hätte überprüfen müssen. Vielleicht hat er das ja sogar getan, dann haben ihm aber seine ohne Zweifel sehr dürftigen Geografiekenntnisse einen Strich durch die Rechnung gemacht. Uns aber eigentlich egal, wer den Fehler letztendlich verbrochen hat, an den Pranger kommt Herr Wollner, einfach der Gewohnheit halber, die Strafe ereilt allerdings beide: Wir erzählten dem koreanischen Diktator Kim Yong-il von der Unwissenheit unserer Kollegen und baten ihn, den Betroffenen eine kleine Nachhilfestunde zu spendieren. Der Herr Diktator zeigte sich hocherfreut und lud sogleich zum Diktat: Ohne Kreide oder anderes Schreibwerkzeug mussten die beiden, nur mithilfe ihrer Fingernägel, jeweils hundertmal auf eine Schiefertafel schreiben: „Korea und Vietnam sind zwei unterschiedliche Länder, die nicht einmal nahe beieinander liegen." Auf Koreanisch. Und bei jedem Fehler gab's einen freundlichen Hieb mit dem Rohrstock auf die Patschehändchen. Eins können wir dir versichern, Gunnar, „schön" fanden die beiden ihre Lehrstunde nicht und Fingernägel schneiden brauchen sie die nächste Zeit wohl auch nicht mehr.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Lukasz Ciszewski	Unser Polenimport Cisdreimaldreimachtsechsewski hat es offensichtlich nicht so mit Zahlen. Das zeigen nicht nur seine – jeglicher Grundlage entbehrenden – Test-Wertungen, sondern auch die Anordnung der Top-10-Gruppen auf den Community-Seiten. So setzte er die Gruppe „Firefox ftw!" mit 458 Mitgliedern auf Platz 1, die Gruppe „Freunde sammeln ist geil !" mit 491 Mitgliedern verwies er aber auf Rang 2. Dass die Freundesammler aber eigentlich 33 Mitglieder mehr haben als die Firefox-Anhänger, ignorierte er geschickt – so wie Obermotz Fischer Ciszewkis Urlaubsgesuche fürs restliche Jahr.	Maximilian Titze
Felix Schütz	Auch Herrn Schütz fällt das umsichtige Umgehen mit Zahlen scheinbar schwer, in seiner News-Meldung zu *Diablo 3* schrieb er über kürzlich bekannt gewordene *Diablo 3*-Figuren: „*Diablo*-Kenner entdecken unter ihnen auch wieder die Kobold-Schamanen aus *Diablo 3*." Gemeint waren natürlich die Kobold-Schamanen aus Teil **2**. Dass eine 2 etwas anderes ist als eine 3, versuchten wir ihm von Lukasz erklären zu lassen, was aber nur dazu führte, dass Leihschreiber Felix Schütz überhaupt nicht mehr durchblickte. Erst als wir sein Arbeitspensum etwas erhöhten, sodass ihm vom Tag nur mehr zwei statt drei Stunden Zeit zum Schlafen blieben, zeigte er Einsicht. Vermutlich ist es aber dem Ruhemangel zu verdanken, dass er in derselben Ausgabe gleich noch einen, wenn auch vergleichsweise harmlosen Fehler produzierte: Ebenfalls auf den News-Seiten schrieb er zu *Arcania: A Gothic Tale*, „es entspreche in keinster Weise dem finalen Endprodukt". Dass man manche Adjektive nicht steigern kann und deshalb Worte wie „keinster", „aktuellster", „tötester" oder „erstplatziertester" böse sind, verstand er aber auch noch nicht, als wir ihm die Zeit zum Schlafen komplett strichen. Manche lernen einfach nichts mehr dazu ...	Sören Firmer, Stefan Tillmann
Chet Faliszek	Herr Faliszek ist nicht etwa ein polnischer Leiharbeiter (deren haben wir mit Lukasz schon genug), sondern ein Entwickler bei Valve und etwas ganz Besonderes: Er hat es nämlich geschafft, ohne einen Artikel für uns zu schreiben, einen Fehler im vergangenen Heft zu verstecken. Im Interview mit unserem Auslandskorrespondenten Roland Austinat faselte er davon, dass es in *Left 4 Dead 2* im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr so langweilig sei, eine Witch zu spielen, da diese ja bekanntermaßen nur in der Ecke sitzt und auf unvorsichtige Spieler wartet. Dass man im Vorgänger als Spieler aber gar keine Witch steuern durfte, schien Herrn Faliszek zum Zeitpunkt des Interviews spontan entfallen zu sein. Weil der liebe Herr Entwickler aber einige tausend Kilometer von uns entfernt lebt, fällt es uns schwer, ihn zu bestrafen. Macht aber nichts, statt seiner steckten wir einfach einen Praktikanten in unseren selbst gebauten 3-Stufen-Witch-Simulator: Erst banden wir ihn eine Woche lang auf seinem Stuhl fest, anschließend bekam er einen Prozess, bei dem sich jeder Inquisitor vor Freude nass gemacht hätte, und zu guter Letzt warfen wir den Gepeinigten ~~auf den Scheiterhaufen~~ in die Sauna – für zwei lange, heiße Tage. Jetzt riecht er gut, ist schön knusprig, und wenn Marc „Ich esse alles, was eine Kruste hat" Brehme ihn wittert, vermutlich bald von der Bildfläche verschwunden.	Andreas Kirchmayer

Ist das bei euch denn normal so oder macht ihr das nur extra? Bitte beantwortet die Frage nicht in der PC ACTION, sondern per Mail. Wenn ihr die Leser nicht so runtermachen würdet, würd ich es mir noch überlegen, eure Zeitschrift zu kaufen.

Kristian Schneider

Keine Sorge, auch wenn wir deinen Brief hier abdrucken, werden wir es tunlichst unterlassen, deine Frage zu beantworten. Wir sagen dir also nicht, dass bei uns jeder Leser einfach nur das bekommt, was er verdient: Missachtung, geschmacklose Kommentare und Androhung von Gewalt. In Ordnung, du kleines Schweinchen?

NICHTKÜNDIGUNG

Sehr geehrte Damen und Herren, hiermit kündige ich das bestehende Abo von PC ACTION. [...] Leider habe ich keine Kundennummer zur Hand. Bitte senden Sie mir eine kurze Kündigungsbestätigung.

Hanne Gresse

Sehr geehrter Herr Gresse, mit einer Träne im Auge wollen wir Ihrem Anliegen nachkommen. Nur leider haben wir gerade keine Kündigungsbestätigung zur Hand. Bitte senden Sie uns doch eine kurze Nichtkündigungsbestätigungbestätigung.

IEEEEEH, Q

Was geht denn mit euch, ihr Säcke?! Wo sind denn die (beinahe) intelligenten Beleidigungen gegenüber euren bekloppten Lesern hin????!!!! (und ja ich weiß, dass ich einer von denen bin) Dieser Schuster kommt doch niemals an die Qualität von Fränkels und Hesses Artikeln ran!!! Trotzdem wie immer geile Zeitschrift und schöne Grüße ausm Osten (ja wir können tatsächlich mit einer Tastatur umgehen).

Julian Holper

Du willst intelligente Beleidigungen? Kannst du als Unbeteiligter da überhaupt mitreden?

GEFAHR FÜR DIE MENSCHHEIT?

Hallo ihr Schreiberlinge, im neuen Heft habt ihr auf Seite 24 das Wichtigste vergessen: Ihr schreibt: „Wir brauchen Schutz!" Da fehlt: „Wir brauchen Schutz vor PC ACTION-Redakteuren" Auf Hirnbratzen wie mich kann man euch ja loslassen, aber auf die Menschheit? Hab bei der Lesehilfe Seite 42/43 leider was überlesen. Ich hab die DVD eingelegt, und zwar in Bratensauce. Mein Laufwerk will jetzt nur noch Fleisch und keine DVDs mehr annehmen. [...]

Heiko Frewer

Deinem E-Mail-Betreff: „Bitte um Verarschung & Ernstes" entnehmen wir, dass du aufmerksamkeitsgeiles Leserlein unbedingt auf den Leserbriefseiten landen möchtest. Glückwunsch, Heiko, es ist dir gelungen. Aber nur weil wir eindeutig belegen können, dass „die Hirnbratzen"

einen durchaus positiven Einfluss auf die Menschheit nehmen: In den letzten Jahren wurden – im Vergleich zur Zeit vor der PC ACTION-Erstausgabe – in Deutschland jedes Jahr etwa 60.000 Führerscheine weniger eingezogen, gut 50.000 Autos weniger geklaut und es gab auch im Schnitt rund 500 Mordopfer weniger. Und da sagst du, man könne uns nicht auf die Menschheit loslassen? Pfffffffffffffffffffffft!

PC-ACTION-AUSGABEN

Ohne großes, unwichtiges Geschleime komm ich jetzt mal gleich zur Sache. Wie viel euer monatlichen Gesamteinnahmen gehen denn bitte schön für Wodka drauf?? Dass Redaktionswollmützenträger Alexander Frank mehr Wodka schluckt als ein Hummer auf 100 Kilometer war ja klar. Aber auf den letzten beiden DVDs wurde ja mehr Wodka getrunken, als der gesamte Ostblock je konsumiert hat??!! Na ja, ich hoffe, euer bedrucktes Klopapier, das sich am Arsch übrigens rau anfühlt, wird dadurch nicht noch mal teuer ...

PS: Fischer sieht aus wie Schweinchen Babe nach einer Chemotherapie ... Aber trotzdem mag ich ihn irgendwie ...

Luca Dittmer

Psssst, Luca, nur für dich haben wir aus der Buchhaltung ein Diagramm geklaut, das unsere monatlichen Ausgaben im Einzelnen auflistet. Aber Vorsicht, Tortendiagramme kann man nicht essen!



PRON

Hallo verzweifeltes Team und verzweifelte Leser. Ich habe gerade mal eure Leserbriefe durchgelesen und muss sagen, dass sie nicht lustig sind. Da denke ich mir doch gleich: Dagi muss kommen und lustig sein!! Also, hier bin ich. Ich möchte gleich mal klarstellen, dass ich unbedingt gezeigt werden will. Ja ich brauche die Aufmerksamkeit! Ich finde es wirklich gut, dass in eurem Magazin Bilder von Moderatoren und anderen Kellerkindern gezeigt werden und ich mir selbst auf die Schulter klopfen kann und sagen kann: Du denkst, du bist ein Nerd? Nein, noch nicht ganz. Was ich aber total bemängel ist, dass eure DVDs nur doofe Spiele mit doofen Programmen enthalten. Wir brauchen Pornos!!! Am besten von Alexander Frank! Seine tolle Dauerwelle macht mich tierisch wild auf mehr!! [...]

Marco Wagner

Wir sind ohnehin schon ein Nischenmagazin mit einer eher kleinen, aber elitären Zielgruppe. Aktuellen Umfragen zufolge gibt es aber nur zwei Menschen, die Alexander Frank in einem Porno sehen möchten. Und einer davon muss als Chefredakteur für die PC ACTION nichts bezahlen. Sorry, aber du verstehst sicher, dass sich das für uns nicht lohnt.

DIE HEILIGE SCHRIFT

*Hallo ihr Affen, ich bin euch über alles dankbar, denn ihr habt mich gerettet, denn ich muss gestehen *schluchz*: ich war mal Gamepro-Leser ... so, jetzt ist es raus. Doch als ich eines Tages zombieähnlich in meinen lokalen Schreibwarenladen gewandelt bin, da sah ich es leuchtend, wundervoll und lustig: das PC ACTION-Magazin!!! Ich schmiss die Gamepro, die ich zuvor in die Hand genommen hatte, zu Boden und stürzte mich auf die Zeitschrift und öffnete sie behutsam. Und was ich da sah, veränderte mein Leben: das Zockerweibchen! Der Beweis! Auch weibliche Wesen lesen dieses Magazin. So etwas gibt es bei der Gamepro nicht. Stürmisch verließ ich den Laden*

und verbrannte irre lachend all meine Gamepros auf einem großen Scheiterhaufen. Seitdem bin ich eurem Magazin treu geblieben (na ja, eine PC Games hab ich auch gelesen, aber die gesellte sich schnell zu den Gamepros) und bin fast rundum zufrieden. Erst mal das Lob (das wahrscheinlich abgedruckt wird): Ihr seid genial usw., die Vollversionen sind Hammer und die Bildkommentare sind der Wahnsinn. Jetzt die Kritik (die eh nicht abgedruckt wird) [...]

Simon Eisbach

Woher wusstest du das nur?


Foto: Lesereinsendung

Nicht schön anzusehen: unrasierter Schambereich.

NUSSBEKNACKTER

Hallo PC ACTION-Team, wisst ihr was: „Ich bin ein Taubes Nüsschen yeah, wir sind Taube Nüsschen yeah, Taube Taube Nüsschen yeah!"

Tobias Lehmann (aus Ostdeutschland)

Danke, Tobias, für diesen verstörenden Einblick in dein putziges, bedeutungsloses Leben und ganz besonders für das mitgeschickte Bild! Jetzt wissen wir wenigstens, wie taube Nüsschen aussehen, und können ihnen in Zukunft aus dem Weg gehen.

SPARSAMER AUSLÄNDER

Sehr verehrtes PC ACTION-Team, da ich euer wundertolles Heft abonniert habe, kriege ich jeden Monat meinen erwarteten Gehirnschmalzimpuls. In eurer aktuellen Ausgabe (8/2009) habt ihr euch sehr über das Spiel Armed Assault 2, kurz Arma 2, aufgeregt. [...] Ich würde euch doch gerne darum bitten, dass ihr mir euer Arma 2 zuschickt, weil ihr es ja sowieso nicht mehr haben wollt! Jetzt fragt ihr euch sicherlich, was dieser Hinterwäldler will, der soll doch selber das Spiel kaufen! Nein, er kann nicht, weil ich ein armer Ausländer bin. Also bitte ich euch, bitte schickt mir doch einfach mal Arma 2 an meine Adresse. Ich werde euch vielleicht mal in ferner Zukunft einen Kasten Bier schicken, wenn ich genügend Geld zusammengekriegt habe, ihr müsst mir nur sagen, was ihr gerne trinkt.

Erich Mastel

Bier, vorzugsweise nicht von Aldi und in Glasflaschen. Vom Fass ist's auch okay. Aber was wir dir eigentlich sagen wollten: Das Einzige, was wir für Ausländer übrig haben, sind dumme Sprüche.

ES GIBT MAIS!

Ich habe auch noch einen Vorschlag für eure „Spiele-Sammlung". Es ist eine andere Form des Wie-heiß-bin-ich-Tests, den man von Jahrmärkten kennt. Ihr schiebt euch einfach einen Maiskolben in den Arsch, und wer zuerst Popcorn spuckt, gewinnt.

Franz Peter Schwenn

Wir wissen ja nicht, auf welchen Jahrmärkten du dich so rumtreibst, aber da gibt es sicher auch Dirty-Sanchez-Kinderschminkstuben, Analautoscooter und eine Genitalgeisterbahn, richtig?



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.

Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.





NAME: Marie Marth
BERUF: Angehende Fachinformatikerin für Systemintegration
ALTER: 20
HOMEPAGE: www.lokalisten.de/web/showuser/showImages.do?accountId=263105
LIEBLINGSGENRE: Shooter und Rollenspiele
LIEBLINGSSPIELE: Counter-Strike, Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin's Creed
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit ich ca. 5 bin und da fing es an mit SNES *g*
TICKS: Konsolen sammeln (inzwischen 15 verschiedene) und Joysticks zertrümmern; wenn mein Char abkackt, gern auch mal die Tastatur anschreien
TICKS: Legt euch net mit mir an, bin eh besser!

ANM. D. RED.: Also komm, Marie, irgendetwas stimmt doch da nicht. Ein gut aussehendes Mädel Anfang 20, die Computerspiele mag, zwei Semester Informatik studiert hat und auch noch eine Ausbildung zur Fachinformatikerin macht, so etwas gibt es nicht! Vermutlich versteckt sich hinter dem Namen ein 43-jähriger Hartz-IV-Empfänger mit 130 Kilo auf den Rippen und einem Faible für 18-jährige Thai-Knaben. Richtig? Nein? Umso besser ...

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



(1) Die Microsoft-Pressekonferenz war ganz typisch in Xbox-Grün gehalten.
(2) In den Gängen zwischen den Messeständen herrschte immer reges Treiben.
(3) Mancher Hersteller setzte wie früher auf imposante Messestände.
(4) *Terminator*-Regisseur James Cameron stellte das Spiel zu seinem neuen Film *Avatar* vor.
(5) EA bat wie so oft auf die *Rock Band*-Bühne.

E3 2009

Die Legende lebt!

Großer Aufwand, große Spiele, große Neuigkeiten – die E3-Messe 2009 bot all das, wofür ihr Name steht.

Während die europäische Leitmesse Games Convention vergangenes Jahr zu Grabe getragen wurde – Standortstreitigkeiten brachen dem von allen Seiten gelobten Leipziger Messekonzept das Genick –, feierte die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) in diesem Jahr ihre furiose Rückkehr. Einige Experimente in den vergangenen Jahren, die darauf abzielten, Kosten und Besucherzahl zu reduzieren, ließen die ehemals weltweit wichtigste Computer- und Videospielemesse an Einfluss verlieren. 2009 ging es zurück zum ursprünglichen Konzept. Zurück zu riesigen, verschwenderisch inszenierten Messeständen der Hersteller, zurück zum Mix aus Lärm, Getöse und Schweiß, zurück zu den leicht bekleideten Hostessen, eben zurück zu all dem, was die E3 schon immer aus- und beliebt machte.

ALLE ZEICHEN AUF ERFOLG

Schon im Vorfeld zeichnete sich ab, dass die E3 2009 auf einem guten Weg sein könnte, wieder ihren früheren Stellenwert zu erreichen. Die Größen der Branche, seien es Electronic Arts, Activision oder Ubisoft, hatten allesamt ihre Teilnahme bestätigt. Letztgenannte verzichteten für die E3 sogar auf ihre Hausmesse Ubidays, welche in den vergangenen zwei Jahren erfolgreich Journalisten aus aller Welt nach Paris gelockt hatte. Aber nicht nur bekannte Namen der Spielebranche wie Peter Molyneux, *Tetris*-Erfinder Alexei Leonidowitsch Paschitnow, Shigeru Miyamoto oder Dave Perry gaben sich in Los Angeles die Klinke in die Hand, es gab auch weitere Prominente, die dem L.A. Convention Center einen Besuch abstatteten: Ob *Terminator*-Schöpfer James Cameron, Tony Hawk oder die Ex-Beatles Ringo Starr und Paul McCartney, die auf Microsofts Bühne das neue Beatles-*Rock Band* vorstellten – Autogrammjäger kamen voll auf ihre Kosten.

ALTE BEKANNTE

Die anwesende Prominenz zeigt, wie ernst die Spiele-Branche die E3 inzwischen wieder nimmt, doch auch die vielen Neuankündigungen sprechen für sich. Früher war die Enthüllung von neuen Projekten oder Technologien nichts Besonderes auf der Electronic Entertainment Expo – im Gegenteil, Journalisten und Spieler warteten vielmehr gespannt darauf, spekulierten Tage vor der Messe, womit man rechnen



(1) Wie früher beherbergte das L.A. Convention Center wieder die E3.
(2) Messe-Hostessen, die Erste: wie immer hübsch anzusehen.
(3) Tony Hawk stellte sein neues Skateboarding-Spiel samt Skateboard-Controller vor.
(4) Sogar Paul McCartney und Ringo Starr gaben sich die Ehre.
(5) Messe-Hostessen, die Zweite: So manches Mädel lenkte die Journalisten vom eigentlichen Produkt ab.
(6) Messe-Hostessen, die Dritte: Viele Kostüme waren sehr beeindruckend.

könne. In diesem Jahr sorgten einige Hersteller und Entwickler – begünstigt durch die geringe Erwartungshaltung der Spieler – für Überraschungen: allen voran die kreativen Köpfe von Microsoft, die mit ihrem *Project Natal* den Frontalangriff auf Nintendos Wii wagen und gleichzeitig ein neues Zeitalter der Eingabetechnologie einläuten. Sony hielt tapfer dagegen, enthüllte ebenfalls einen bewegungssensitiven Controller, dazu eine runderneuerte, kleinere PSP und kündigte mit Rockstar Games (*Grand Theft Auto 4*) ein PlayStation-3-exklusives Actionspiel namens *The Agent* an. In Sachen Spiele ließ so mancher Entwickler die Katze aus dem Sack: Cevat Yerli, Chef von Crytek, verkündete – unterstützt von einem kurzen Video – die Fortsetzung der *Crysis*-Reihe für 2010. Hideo Kojima brach endlich sein Schweigen und verriet, was sich hinter den mysteriösen Zeichen auf seiner Webseite verbarg, die einige Tage vor der E3 erste Andeutungen zu *Metal Gear Solid: Rising* machten. Was es sonst noch alles auf der E3 2009 zu sehen gab – oder auch nicht –, verraten wir Ihnen auf den kommenden sechs Seiten und in den vielen Vorschau-Artikeln in dieser Ausgabe.

SCHADE, DEUTSCHLAND?

Doch was bedeutet all das für die neue deutsche Messe gamescom? Klar ist, dass diese Kölner Messe im August eine große Hürde zu nehmen hat. Das Konzept der Leipziger Games Convention funktionierte und war nach jahrelanger Erfahrung auf die dortige Infrastruktur eingespielt. Die Kölner Messe, die mit der gamescom den Ersatz für die Games Convention ausrichtet, beherbergt zum ersten Mal eine Spielemesse dieses Kalibers und muss zeigen, ob sie den Ansprüchen von Ausstellern, Fachbesuchern und Publikum gerecht wird. Zu bezweifeln ist, dass es auf der gamescom großartige Neuigkeiten gibt, die mit den Ankündigungen der E3 mithalten können. Denn momentan scheint die E3 das Bild der vergangenen Jahre gedreht zu haben: Eine Zeitlang prophezeiten Experten, dass die Games Convention – nachdem sie schon der Londoner ECTS den Rang als wichtigste Messe Europas abgelaufen hatte – nach und nach auch die E3 schlagen würde. Nun muss sich der Messestandort Deutschland erst wieder beweisen. Ob und wie schnell er wieder an seinen erholten US-Gegner herankommt, das muss die Zukunft zeigen. Sebastian Weber

Info: www.e3expo.com



1.

E3-MESSE-BABES

Augenschmaus

Die E3 war ein Highlight für alle Gamer. Doch auf diesen Seiten bekommen Sie kein einziges Spiel zu sehen. Wir haben nämlich etwas viel Besseres für Sie: Babes!

Die süßen Mädels sorgten dafür, dass wir auch in einer Halle voller Nerds immer noch ein paar erfreuliche Dinge sahen. Genau, Boobies! Unsere Schnappschüsse wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten. Viel Spaß beim Betrachten. Und passen Sie auf, sonst kleben die Seiten zusammen! Sebastian Stange



2.

3.

(1) Diese Ladys warben für Segas Wii-Spiel *The Conduit*. Leider waren sie etwas zugeknöpft.
(2) Ob Codemasters wusste, dass die rechte Dame die Pornodarstellerin Bobbi Starr ist?
(3) Booth Babes von Atlus. Und ja: Von denen würden wir uns auch gern verarzten lassen!
(4) Für das *Monkey Island*-Remake warben eine heiße Schnitte und Kollege Stanges Mutter (links).
(5) THQ hat seine Babes nicht im Griff. *Darksiders*-Shirt mit *Red Faction*-Hammer? Also nee!
(6) Diese heißen Damen haben prall aufgeblasenes Spielzeug verteilt.
(7) Hey, die machen ja nur für eine Marketing-Firma Werbung. Aber das machen sie gut. Alle acht!
(8) Nicht im Bild: Wieso Stange sich seit drei Wochen die Hände nicht mehr wäscht.
(9) Ganz egal, wie gut der Actiontitel *Bayonetta* wird, das Mädel zeigt eines: Brillen sind sexy!

Bilderquelle: PC ACTION


4.
5.
6.
NYKO
7.
8.
9.

E3 2009

Die volle Spielepackung

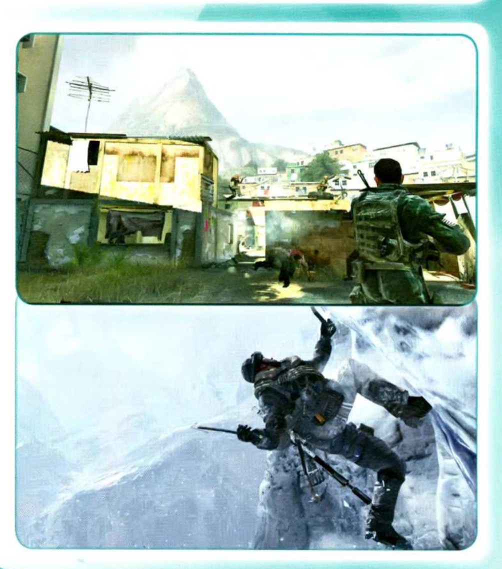
Auf der E3 2009 sahen wir Dutzende heiße Spiele, die wir Ihnen aber aus Platzgründen nicht alle in einer eigenen Vorschau vorstellen können oder zu denen wir nur wenige neue Informationen bekamen. Deshalb haben wir auf den folgenden vier Seiten zusammengefasst, was wir Ihnen trotzdem nicht vorenthalten möchten. Die ausführlichen E3-Vorschauartikel finden Sie ab Seite 44. Aber wehe, Sie überblättern das hier jetzt!

Modern Warfare 2

Es herrscht wieder Krieg. Infinity Ward setzt den erfolgreichsten Teil der *Call of Duty*-Reihe fort und scheint all unsere Erwartungen zu übertreffen.

EISKALT VORGEFÜHRT

Nach dem unglaublichen Erfolg von Infinity Wards *Call of Duty 4: Modern Warfare* steigt der Erwartungsdruck für den Nachfolger natürlich ins Unermessliche. Für alle Leser, die mit dem Thema nicht ganz vertraut sind: Der fünfte Teil der Serie *Call of Duty: World at War* wurde nicht von Infinity Ward, sondern von Treyarch produziert. Der sechste Streich ist wieder von den „Meistern" persönlich und knüpft nahtlos an *Call of Duty 4* an: *Modern Warfare 2* spielt in der Gegenwart in einem fiktiven Szenario. Auf der E3 begeisterten die Entwickler das Publikum mit einer imposanten Präsentation. Gezeigt wurde eine Sibirien-Mission: Der Spieler stapft als britischer Soldat in der Ego-Perspektive durch einen tobenden Schneesturm, der durch die vielen Partikeleffekte unheimlich realistisch wirkt. Gemeinsam mit einem Kameraden absolviert die Spielfigur eine spannende Kletterpartie, die immer wieder mit plötzlichen Skripts überrascht: So bricht unser Held beispielsweise in eine Gletscherspalte ein; erst in letzter Sekunde packt ihn der Kollege am Arm und zerrt ihn auf die sichere Schneedecke zurück. Mit solchen Einlagen brillierte Infinity Ward bereits beim Vorgänger und auch Teil 2 scheint wieder mit meisterhaften Skripts gespickt zu sein. Obwohl sich die Macher mit detaillierten Informationen zurückhalten, konnten wir auf der E3-Pressekonferenz von Microsoft doch einige Neuheiten erfahren: Geballert wird nicht nur im verschneiten Russland, sondern auch im warmen Brasilien und in Afghanistan. Wem das alles zu heiß wird, der kann sich bei den Unterwassereinsätzen abkühlen. Hier geht es mit Mini-U-Booten und Kampftauchern zur Sache. Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger noch nicht viel getan, aber das kann sich bis zum November ja noch ändern. Und wenn Sie sich nun fragen, warum wir dieses grandiose Spiel nur in so einen kleinen Kasten packen, dann haben Sie sicherlich unsere vergangene Ausgabe verpasst, denn da hatten wir bereits eine umfangreiche Vorschau. Ha! Ha! Pech gehabt.



Mafia 2

2K Games machte uns ein Angebot, das wir nicht ablehnen konnten: *Mafia 2* in Bewegung sehen. Nur so viel: Wir finden es toll.

WENIG NEUES, VIEL UMFANG

Die Kulisse der E3-Präsentation hätte passender nicht sein können: Der Vorführraum glich einem verschneiten Straßenzug, aus einer Ecke ragte das Heck einer Limousine heraus und die Journalisten nahmen auf grünen Parkbänken Platz. Obwohl es in dem extra für die Spielemesse produzierten Video nichts wirklich Neues zu sehen gab, konnten uns die herrliche Atmosphäre und die Liebe zum Detail begeistern. Selten haben wir derart imposante Explosionen und spannende Schießereien gesehen wie in der fiktiven *Mafia 2*-Stadt Empire City. Sie schlüpfen in die Haut des jungen Vito und räumen in der kriminellen Szene so richtig auf. Die an New York angelehnte Metropole ist vollgestopft mit Aufträgen, Minispielen und jeder Menge Überraschungen. Die Freude wird jedoch getrübt: *Mafia 2* wurde verschoben und erscheint nun voraussichtlich erst 2010. Doch wie es aussieht, scheint sich das Warten wirklich zu lohnen. Damit Sie sich selbst ein Bild von der Qualität des Gangsterlebens machen können, haben wir ein frisches Video auf unsere DVD gepackt, das jede Menge neuer Spielszenen zeigt. Sind wir nicht die Besten?





Bioshock 2

Streifen Sie sich die Badehose über, *Bioshock 2* sieht wunderbar aus und hat allerlei neue Ideen im Gepäck – auch wenn wir ein wenig skeptisch wurden.

EIN FEUCHTER TRAUM?

Der zweite Besuch in der Unterwasserstadt Rapture bekommt einen neuen Protagonisten. Dieses Mal steigen Sie in den Taucheranzug eines Big Daddys und legen sich mit Ihrem weiblichen Pendant, einer Big Sister, an. Auf der E3 beleuchteten die Entwickler den Mehrspielermodus und zeigten Szenen der Einzelspielerkampagne. Die kamen allerdings nicht überall gut an: Denn Sie beschützen des Öfteren die kleinen Little Sisters bei der Suche nach der Droge Adam. Ähnliche Szenen gab es bereits gegen Ende des Vorgängers und ausgerechnet diese wurden von Fans häufig kritisiert. Daneben enthüllten die Entwickler inzwischen auch eine neue der „Plasmiden" genannten Fähigkeiten: eine Geysir-Falle, mit deren Hilfe Sie entweder Ihre Gegner in die Luft schleudern und so einfach ausschalten oder sich selbst auf höher gelegene Areale katapultieren. Das klingt schon spaßiger. Dass *Bioshock 2* fantastisch wird, bezweifeln wir nicht – doch ob es wieder die bahnbrechende Wucht des ersten Teils besitzt, sei mal dahingestellt. Der Mehrspielermodus soll am Ende zehn Levels umfassen und wird von Digital Extremes (*Pariah*) entwickelt. Welche Spielmodi er umfasst, das verraten die Jungs bisher aber nicht.

Crysis 2

Die Gebrüder Yerli enthüllen ihr neues Spiel, verraten aber wenig. Verständlich, denn es ist noch ein Yerli ... äh ... Jährchen oder so hin, bis es erscheint.



PHRASENALARM

Am 1. Juni wurde es offiziell: Crytek kündigte den Nachfolger *Crysis 2* an. Natürlich warteten auf der E3 die Journalisten gespannt auf die Pressekonferenz von Vertriebspartner Electronic Arts. Wie sieht der neue Teil wohl aus? Wird es ein ähnlicher Hardware-Fresser wie der Vorgänger? Entsprechend groß war die Aufregung, als Crytek-Chef Cevat Yerli auf die Bühne trat – doch die Enttäuschung folgte auf dem Fuße: Statt einer aussagekräftigen Präsentation schwang der wie immer schick gekleidete Herr lediglich einige Phrasen. Die erhofften Spielszenen blieben aus, dafür flimmerten im Hintergrund einige Demo-Bilder der nagelneuen CryEngine 3. Yerli ließ durchblicken, dass ein Erscheinungstermin von *Crysis 2* für 2010 geplant ist, eine offizielle Bestätigung dafür gab es bis zum Redaktionsschluss allerdings nicht. Sicher ist nur, dass *Crysis 2* parallel für PC, Xbox 360 und PlayStation 3 auf den Markt kommt.

Metal Gear Solid: Rising

Konami scheint mit Capcom gleichziehen zu wollen. Denn die Japaner beglücken auch uns PC-Spieler mit einer Umsetzung des Action-Schleich-Titels.

GRUND ZUR FREUDE

Solid Snake stattet dem PC endlich wieder einen Besuch ab! Bevor Sie nun vor Freude all Ihre Freunde zusammenrufen, um sich einen hinter die Binde zu kippen: Dies stimmt wohl leider nicht ganz. Statt in die Rolle von Solid Snake, dem bisherigen Helden der *Metal Gear Solid*-Reihe, schlüpfen Sie im neuesten Ableger *Rising* in die Haut von Raiden, einem anderen bekannten Charakter der Serie. Durch den Wechsel des Protagonisten scheint der Fokus etwas vom bisherigen Schleich-Schwerpunkt weg hin zu Action zu gehen, was eher untypisch für die Reihe ist. Wann der neue *Metal Gear Solid*-Teil erscheint, dazu schweigt Hideo Kojima bislang, er machte uns nur die Freude, den Titel tatsächlich auch für den PC anzukündigen. *Metal Gear Solid 4* blieb uns vergangenes Jahr ja leider verwehrt und zog lediglich PS3-Besitzer in seinen Bann.



R.U.S.E.

Anspruchsvoller Strategie-Titel mit frischen Ideen und einer innovativen Eingabemethode – für uns das Spiel mit der witzigsten Idee für die Präsentation.

KARTEN AUF DEN TISCH

Ein erfreutes Grinsen machte sich in unserem Gesicht breit, als wir vor Ort auf der E3 eine Präsentation des Echtzeitstrategiespiels *R.U.S.E.* von Ubisoft besuchten. Denn die Entwickler stellten ihren Titel auf einem riesigen Touchscreen-Tisch namens Intuiface vor. Das passt natürlich wunderbar, denn *R.U.S.E.* steckt Sie in die Rolle eines Generals im Zweiten Weltkrieg, der auf einer großen strategischen Karte seine Züge plant. Die Besonderheit: Sie dürfen auf den gigantischen Schlachtfeldern ähnlich wie bei *Supreme Commander* so weit in die Höhe zoomen, dass alle Einheiten nur noch symbolisch dargestellt werden. In dieser Ansicht haben Sie Kontrolle über alles, was auf dem Schlachtfeld geschieht. Oder aber Sie fahren mit der Kamera bis an einzelne Panzer heran und das ohne Ruckeln oder andere Schwierigkeiten. Außerdem können Sie Ihren Gegner mit fiesen Finten in Fallen locken beziehungsweise foppen. Gaukeln Sie ihnen zum Beispiel vor, eine Produktionshalle an der Frontlinie aufgebaut zu haben, um feindliche Panzerverbände dorthin zu locken. So rücken Sie nämlich ganz einfach ungesehen mit Ihren Truppen ins gegnerische Gebiet vor, bis der Vollpfosten, gegen den Sie antreten, die Attrappen bemerkt. Zu sehr freuen sollten Sie sich darüber aber auch wieder nicht, denn auch Ihre Gegner nutzen solche fiesen Taktiken. Spaßig klingt das alles zwar, doch richtig Laune macht es übrigens mit oben genanntem Touchscreen-Tisch – um mal den Dreh dorthin zurück zu bekommen. Auch wenn wohl kaum ein Spieler weltweit *R.U.S.E.* jemals mit einem solchen Tisch wie dem Intuiface spielen wird, die Idee ist dennoch klasse.



Assassin's Creed 2

Ubisoft zog für die E3 mal wieder Jade Raymond aus dem Hut. Uns war es recht, denn sowohl sie als auch *Assassin's Creed 2* waren einen Blick wert.

VÖLLIG ABGEHOBEN

Altair war gestern – heute ist Ezio! Mit neuem Helden und frischer Kulisse bläst Ubisoft Montreal zum nächsten Angriff und will sogar die Monotonie des Vorgängers beenden.
Das Abenteuer entführt Sie in das Italien des späten 15. Jahrhunderts. Ezios Familie wurde vom bösartigen Grimaldi-Clan verraten und der Jüngling hat nur eines im Sinn: Rache! Das wissen Sie ja schon. Auf der E3 zeigte die bezaubernde, aber leider angezogene Jade Raymond einen Level aus Venedig. Obwohl es schwer fiel, sich bei der Hübschen aufs Spiel zu konzentrieren – danke, Ubisoft, das war doch Absicht, oder? –, haben wir so gut es ging aufgepasst: Mit einem von Leonardo da Vinci angefertigten Fluggerät segelt der Kapuzenträger Ezio hoch über den Dächern der Stadt, sein Ziel wie immer einer der Mächtigen. Die Schwierigkeit dabei: Sie müssen den künstlichen Flügeln immer wieder Auftrieb verschaffen, indem Sie dicht über Fackeln und Feuern hinwegsegeln, sonst stürzt der gute Ezio wie ein Stein ins Wasser. Am Ende landet er auf einem Palast, in dem sein Opfer irgendwo wartet. Die auf dem Dach postierten Wachen erledigt er geschmeidig mit seiner Geheimwaffe: zwei an den Unterarmen befestigten Dolchen, mit denen Ezio Feinde schnell und unauffällig aus dem Weg räumen kann. Im Innenhof beweist der Bursche, dass er im Gegensatz zu Altair auch mit schweren Zweihänder-Waffen umgehen kann, und erledigt die Widersacher mit Speer, Hellebarde und Kriegshammer. Dann geht es endlich gegen das eigentliche Opfer. Das bietet dem Assassinen zwar Geld, Frauen und alles, was wir PC ACTION-Redakteure in Hülle und Fülle haben, als Gegenleistung für sein Leben, doch der Kapuzenmann lässt sich nicht bestechen. Einen Tastendruck später liegt der Kerl in den Armen Ezios und labert noch ein wenig, bevor er hopsgeht – genau wie in Teil 1 entfaltet sich die Geschichte in diesen Szenen. Grafisch sehen die Attentate übrigens wirklich so gut aus, wie die bisherigen Screenshots es vermuten ließen. Unsere bisher geäußerte Skepsis ist also verflogen. Laut Entwickleraussagen soll das fertige Spiel über 200 Missionen beinhalten, die für eine Spielzeit von ungefähr 25 Stunden sorgen. Was will man also mehr?



Alpha Protocol

Sam Fisher trifft *Mass Effect*. So lässt sich Segas Rollenspiel beschreiben. Lange war es ruhig um *Alpha Protocol*, jetzt haben wir es wieder gesehen.

SCHLEICH DICH?

Das etwas andere Rollenspiel von Sega präsentierte sich auf der E3 quicklebendig. Unter dem Motto „Your weapon is choice", grob übersetzt „Deine Waffe ist die Wahlmöglichkeit", zeigte das Agenten-RPG, mit welcher Fülle an Möglichkeiten Spieler bei der Erfüllung ihrer Aufträge zu Werke gehen können. Passend dazu gab es ein wunderbar stimmungsvolles Filmchen, das ebendiese Aspekte spektakulär in Szene setzte. Doch neben dem Video durften wir natürlich auch das Spiel selbst in Bewegung sehen. Einsatzort: ein verschneiter Bahnhof, mit allerlei Gegnern. Als Spieler haben Sie nun die Möglichkeit, entweder rabiat vorzustürmen oder behutsam durch die Gegend zu schleichen – sozusagen ein Sam-Fisher-Rollenspiel. Je nach Spielweise stehen deshalb unterschiedliche Fähigkeiten im Vordergrund. Sind Sie zum Beispiel eher der Vorsichtige, sollten Sie Ihren Kampfkunstwert nach und nach steigern, damit Ihr Charakter zum Chuck Norris der Geheimagenten wird. Das eröffnet dann nämlich ganz neue Kombos im Nahkampf. Da wir aber keine Warmduscher sind, haben wir lieber alles umgelegt, was sich bewegte, das geht ebenfalls. Laut den Entwicklern gibt es in *Alpha Protocol* kein Richtig oder Falsch, Sie müssen nur die Konsequenzen tragen, egal wie diese aussehen. Wer genug hat von Elfen, Orks oder Raumschiffen, sollte dieses Rollenspiel im Auge behalten. Zwar wirkt das Spiel in der E3-Präsentation streckenweise recht actionlastig, dennoch soll der Rollenspiel-Teil im Vordergrund stehen: mit Vielseitigkeit in der Vorgehensweise oder Gesprächsoptionen im Stile von *Mass Effect*. Ein Shooter wird *Alpha Protocol* definitiv nicht. Wir meinen: ungewöhnlich, könnte aber heiß werden. Außerdem haben die Jungs von Entwickler Obsidian Entertainment mit *Neverwinter Nights 2* und *Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords* gezeigt, dass sie was von Rollenspielen verstehen.





Need for Speed: Shift

Mehr Realismus, weniger *Need for Speed* – so klingt *Shift*. Ist aber egal, was wir gesehen haben, sieht einfach zu gut aus, als dass wir es nicht mögen.

FRAUENVERSTEHER?

Eines der wenigen Rennspiele auf der diesjährigen E3 war *Need for Speed: Shift*. Für viele Spieler weltweit galt die Serie bislang als ausgelutscht, es fehlte an neuen Ideen und Impulsen. Das soll sich mit diesem Teil ändern. Die Entwickler setzen dabei auf weit mehr Realismus als in den Vorgängern. Die Innenansicht der wunderschön nachgebauten Rennboliden hat dabei besonders viel Aufmerksamkeit erhalten. Auf jedes noch so kleine Detail wurde aufs Genaueste geachtet, um die Spieler möglichst realitätsnah ins Geschehen zu versetzen. Auf der E3 gab es zwar „nur" ein paar neue Spielszenen zu sehen, doch die zeigten, wohin die *NfS*-Reise gehen soll: weg von den bisherigen illegalen Straßenrennen mit aufgemotzten Flitzern, hin zu realistischen Autorennen, die den Fahrer in den Mittelpunkt stellen. Für spannende Rennen soll neben dem Realismus das sogenannte Fahrerprofil eine Rolle spielen. Demnach entscheidet Ihr Fahrstil darüber, wie der Karrieremodus sich für Sie entwickelt. Wenn Sie also rüpelhaft über die Strecken rasen, reagieren Ihre Gegner entsprechend beziehungsweise stellen sich von Anfang an entsprechend auf Sie ein. Genauso sollten Sie wenig Rücksicht von den KI-Piloten erwarten, wenn Sie schon beim Rückwärts-Einparken Probleme haben. *Need for Speed: Shift* wird halt kein Frauenspiel, verspricht aber spannend zu werden!





Singularity

Die Zeit zu manipulieren, ist spaßig. Was die meisten nur am Wochenende mit Bier hinbekommen, nutzt Raven Software für einen Ego-Shooter.

KOMMT ZEIT, KOMMT ACTION

Viel Neues gab es zu Raven Softwares Zeitmanipulations-Shooter *Singularity* nicht zu sehen. Abermals zeigten die Entwickler, wie Sie im Verlauf des Abenteuers die Zeit manipulieren können, um sie für Ihre Zwecke zu nutzen – sei es, dass Sie Dinge beziehungsweise Gegner altern lassen oder verjüngen. Daneben stellte man in Aussicht, dass auch der Mehrspielermodus um den Aspekt der künstlichen Zeitverschiebung herumgebaut wird. Wie dies genau aussieht, das behielten die Entwickler für sich, sprachen aber von „compelling modes", also von fesselnden Spielmodi. Das versprechen Entwickler natürlich immer wieder sehr gerne, sodass man eigentlich nix drauf geben sollte. Aber in diesem Fall sind wir naiv genug, den Phrasendreschern zu glauben, die eher ihre Mutter verkaufen würden als sich einzugestehen, dass ihr Mehrspielermodus langweilig ist. Grund: Wir könnten es uns schon recht spaßig vorstellen, mit Teamkameraden auf Zeitreisenden-Jagd zu gehen oder Ähnliches. Also, Raven Software, versaut das nicht! Wann *Singularity* erscheint, verriet man indes nicht, versprach aber, dass es noch in diesem Jahr so weit sein soll.

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Für die großen drei Konsolenhersteller Sony, Microsoft und Nintendo war die E3 2009 eine Messe der Hardware-Ankündigungen. Obendrein wurden einige leckere Exklusivtitel gezeigt. Doch auch die Third-Party-Entwickler boten eine enorme Bandbreite guter bis genialer Spiele. Auf den Next-Gen-Konsolen werden Shooter-Fans mit *Wolfenstein*, *Crysis 2*, *Singularity*, *Homefront*, *Brink*, *Army of Two: 40th Day*, *Battlefield: Bad Company 2* oder *Aliens vs. Predator* bedient und auch Autonarren wurde dank *Split/Second*, *Blur*, *Colin McRae Dirt 2* und *Need for Speed: Shift* einiges geboten. Obendrein dürfen sich Konsoleros auf das Rock-Actionspiel mit Jack Black – *Brütal Legend* – und *Dantes Inferno* freuen. Und das ist gerade mal die Spitze des E3-Spiele-Eisberges!

Sony

PLAYSTATION 3

Die große Hardware-Neuigkeit der Sony-Pressekonferenz wurde bereits im Vorfeld bekannt: die PSP Go. Anders als ihre Vorgänger kommt sie ohne UMD-Laufwerk, dafür aber mit 16 Gigabyte Flash-Speicher daher. Sie ist deutlich kleiner als die Vorgängerversion und besitzt einen cleveren Slider-Mechanismus. Doch eine Hardware-Ankündigung war überraschend: Sonys neuer Motion-Controller. Der funktioniert prinzipiell wie die Wii-Fernbedienung, wird aber zusätzlich von der Webcam PlayStation Eye erkannt, was für enorme Präzision sowie echte Erkennung der Position im Raum sorgt. Die Tech-Demos beeindruckten und machten Lust auf mehr. Schon im Frühjahr 2010 soll das Teil erscheinen. Spiele gab es ebenfalls in rauen Mengen: *Metal Gear Solid: Peace Walker* und *Gran Turismo* für PSP sowie *God of War 3*, *Heavy Rain*, *Ratchet & Clank: A Crack in Time*, *Metal Gear Solid: Rising* sowie den 256-Spieler-Shooter *MAG* für PS3. Schönster Titel war jedoch *The Last Guardian*, in dem ein kleiner Junge zusammen mit einer riesigen Mischung aus Drache, Vogel, Hund und Ratte durch eine geheimnisvolle Spielwelt wandert. Das klingt albern, sorgte aber für wohlige Gänsehaut!





Microsoft



XBOX 360

Microsofts E3-Pressekonferenz war eindeutig die beste Show der Messe. Statt langweiliger Zahlen zeigte man ausschließlich Spiele und Promis. Für *The Beatles: Rock Band* zerrte man Yoko Ono, Olivia Harrison, Paul McCartney und Ringo Starr auf die Bühne und Tony Hawk stellte sein neues Spiel mitsamt Skateboard-Controller vor. Die Exklusivtitel konnten überzeugen. *Alan Wake* besitzt so viel Atmosphäre wie erhofft, *Halo: ODST* macht einen soliden Eindruck, *Forza 3* scheint der feuchte Traum eines jeden Autonarren zu sein und ein neues *Halo* und *Metal Gear Solid* wurden ebenfalls angekündigt. Obendrein gibt es viele neue Xbox-Live-Features, etwa Last.fm, Twitter, Facebook und Full-HD-Video-Streams. Der Höhepunkt der Show war jedoch *Project Natal*. Durch Sensoren, Kamera und Mikro können damit Spieler ohne zusätzliche Controller direkt mit Spielen interagieren. Die Tech-Demos begeisterten. Nur Peter Molyneux nervte mit einem unglaubwürdigen virtuellen Bengel namens Milo. Aber so kennen wir unseren Peter: stets etwas zu visionär.



Nintendo

Wii

Nach 50 Minuten Langeweile und gelegentlichem Fremdschämen aufgrund manch peinlichen Auftritts zündete Nintendo auf der E3-Pressekonferenz die erwartete Bombe: *Mario Galaxy 2* sowie ein neues *Metroid* von Team Ninja erscheinen für Wii! Außerdem bestätigte Shigeru Miyamoto, dass man an einem neuen Wii-*Zelda* arbeitet, das mit etwas Glück noch 2010 erscheint und das Wii-MotionPlus-exklusiv sein könnte. Die neue Sensor-Hardware wurde auch gezeigt. Sie funktioniert! Endlich kann die Wii das, was alle von ihr erwarten. Zusätzlich gab es einen Ausblick auf den Vitality Sensor für die Wii. Der misst dank Fingerclip den Puls, die Atemfrequenz und den Stress des Spielers. Anwendungsmöglichkeiten? Fehlanzeige! Immerhin gab es am Nintendo-Stand nicht nur die klassischen Casual-Titel wie *Wii Sports Resort* oder *Wii Fit Plus*. Auch das neue *Super Mario Bros. Wii* – ein simples Koop-Hüpfspiel – sowie einige erwachsene Games waren spielbar. Doch warum mussten hier Dritthersteller ran? Immerhin machten *Dead Space Extraction*, *Resident Evil: Darkside Cronicles* und *Silent Hill: Shattered Memories* einen soliden Eindruck. Der DS wurde nicht vergessen. Ein neues *Zelda*, Download-Games für den neuen DSi, *Golden Sun* sowie einige clevere Third-Party-Games unterstreichen Nintendos Dominanz im Handheld-Sektor.







Wichtiges Spiel-Element: unfreiwilligen Informanten Geheimnisse entlocken – gerne auch mithilfe von Spiegeln oder WC-Türen.

>>„Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die größten Kopfschmerzen im ganzen Land?"<<

SPLINTER CELL: CONVICTION

Bald ist Sams Tag!

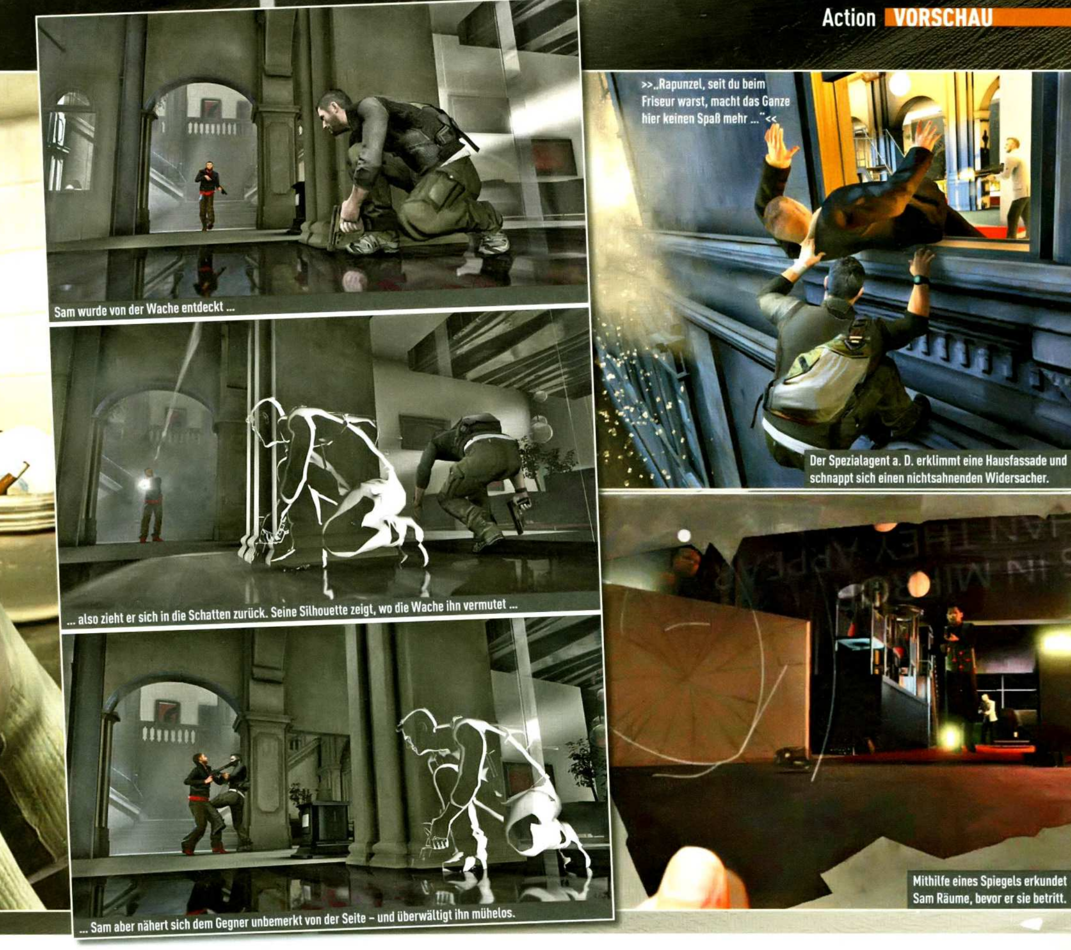
AUF DVD
TRAILER +ANALYSE

Sam Fisher ist seinen Job los, total mies gelaunt und sinnt auf Rache – selten ist das Leben eines Arbeitslosen so aufregend!

Eines kann kein Mann leiden: unliebsame Überraschungen beim Pinkeln. Den zwei Herren, die vor uns auf dem Monitor gerade am Pissoir stehen, bleibt dieses Schicksal allerdings nicht erspart. Zwischen ihnen schlägt urplötzlich ein Typ mit Meister-Proper-Gedächtnisfrisur mit der Birne gegen ein freies Pissbecken. Sekunden später betritt auch schon der Grund für den schmerzhaften Sanitär-Unfall die Szene. Wüssten wir nicht genau, dass wir gerade im E3-Kämmerlein von Ubisoft stehen und eine *Splinter Cell: Conviction*-Vorführung genießen, wir hätten Sam Fisher wohl nicht erkannt. Maxime Béland, Kreativ-Direktor bei Ubisoft und im Moment Herr über das Gamepad, steuert Sam, der den Glatzkopf mittlerweile fest im Würgegriff hält, durch die ziemlich heruntergekommene Herrentoilette. „Ihr könnt in solch einer Situation mit allem hier interagieren", erklärt Maxime uns und prügelt den schon leicht lädierten Kerl durch die Türe einer WC-Kabine. „Wer hat meine Tochter umgebracht?", schallt es aus den Lautsprechern. Aha, darum geht es hier also! Wie schon im letzten *Splinter Cell*-Abenteuer angedeutet, kam die Kleine nämlich keineswegs bei einem handelsüblichen Autounfall ums Leben. Deswegen hängt Fisher seinen Spezialagentenjob auch endgültig an den Nagel – er will jetzt nur noch eines: Rache. Noch weiß er aber nicht, an wem er sich rächen muss ... Ach ja, so ganz nebenbei rettet Sam mal wieder die Welt vor Terroristen. Warum auch nicht?

LADE-SCHLUSS-GESETZ

Nach dem Interview auf dem Klo, das uns im Übrigen sehr stark an die „Überzeugungstechniken" in *Der Pate 2* erinnerte, weiß der Ex-Agent nun offensichtlich, wer seinen Sprössling seinerzeit mit einem Kühlergrill (und dem daran befestigten Auto) bearbeitet hat. Die Kamera verlässt die Szenerie und schwenkt eindrucksvoll in den nächsten Level. Wie uns Herr Béland verspricht, soll das gesamte Spiel ohne Ladezeiten, Texttafeln oder Missionsbeschreibungen auskommen, man will die Spieler nonstop im Geschehen belassen. Klingt fein und sieht – zumindest in der stark optimierten Präsentation – fantastisch aus. Und überhaupt spielt *Conviction* optisch ganz oben mit, vor allem wenn unserem Protagonisten Missionsziele oder Rückblenden aufs Auge gedrückt werden. In solchen Momenten weicht das Licht ein klein wenig und wie



Sam wurde von der Wache entdeckt ...

... also zieht er sich in die Schatten zurück. Seine Silhouette zeigt, wo die Wache ihn vermutet ...

... Sam aber nähert sich dem Gegner unbemerkt von der Seite – und überwältigt ihn mühelos.

Der Spezialagent a. D. erklimmt eine Hausfassade und schnappt sich einen nichtsahnenden Widersacher.

Mithilfe eines Spiegels erkundet Sam Räume, bevor er sie betritt.

von einem uralten Super-8-Projektor angetrieben erscheinen Anweisungen und Filmschnipsel auf Gebäuden, Wänden, Böden und auch auf den Rücken der Spielcharaktere, die wie nervende Kinomitbesucher mitten im Film durchs Bild latschen. Die Einblendungen sind also nicht einfach wie eine billige Texturtapete auf den Level geklebt, sondern werden dynamisch hineinprojiziert. Nette Idee, unterbricht den Spielfluss nicht, sieht schnieke aus – Hammer!

ES IST WIEDER SCHLEICHZEIT!

Wir beobachten, wie der Ex-Agent durch die Gassen schlendert, immer darauf bedacht, im Schatten zu bleiben. Wenn er sich erfolgreich vor dezent in der Gegend verteilten Lichtquellen verbirgt, weicht die Farbe aus der Umgebung – kein Kompatibilitätsmodus für Monochrommonitore, sondern ein Hinweis darauf, dass Sam getarnt ist und von Feinden nicht so leicht entdeckt werden kann. Das war schon immer eine seiner Spezialitäten, wurde aber konsequent ausgebaut und mit einer praktischen Zusatzfunktion garniert: Wenn Fisher abtaucht, nachdem er die Aufmerksamkeit eines Widersachers auf sich gelenkt hat, verbleibt eine Silhouette an der Stelle, an der ihn seine Gegner vermuten. So kann er gezielt Menschen anlocken, umschleichen und von hinten ausschalten. „Damit sich der Spieler wie das ultimative Raubtier fühlt, haben wir Sam auch deutlich schneller gemacht", erklärt der Moderator – und das spürt man: In Sachen Spieltempo ist der Umstieg von *Splinter Cell 4* auf *5* gleichzusetzen mit einem Wechsel von Bobby-Car auf Porsche – so muss das sein!

REIN INS VERGNÜGEN!

Wir nörgeln Herrn Béland so lange voll, bis er uns das Gamepad in die Hand drückt, und daddeln selbst eine Runde. Auf dem Gebäude vor uns prangt die Aufforderung „Infiltrate the Mansion", also sinngemäß übersetzt: „Bitte, hier hinein!" Da lassen wir uns nicht lange bitten, steuern direkt aufs nächstbeste Fenster im ersten Stock zu, klettern eine Regenrinne hoch und klammern uns an den Fenstersims. Weil die Kamera, ganz *Splinter Cell*-typisch, stets hinter dem Spion a. D. verweilt, können wir aus dieser Lage einwandfrei in den zum Fenster gehörenden Raum spitzen. Dank der „Mark & Execute"-Option pappen wir den so entdeckten Gegnern aus sicherer Deckung heraus graue Böppel über die Schädel, drücken die „Ausführen"-Taste und sehen erwartungsvoll zu, was passiert: Sam zückt seine Knarre und erledigt die beiden ohne unser Zutun. Hmm, das war ja mal nicht so spektakulär. Weil man diese Funktion durch „normales Ausschalten" von Gegnern erst wieder aufladen muss, schleichen, kraxeln und morden wir uns ein wenig durch das Häuschen, bevor wir es an einer Tür noch einmal versuchen: Sam zückt eine Scherbe, die vorher mal ein Autospiegel gewesen sein muss, und wir markieren erneut die hinter der Tür lauernden Gegner. Und eine Lampe, denn wie uns Herr Béland versichert, kommt es sehr darauf an, Vorteile durch Dunkelheit und richtige Markierungsreihenfolge auszunutzen. „Ausführen!" Fisher zieht eine Schrotflinte und tritt beherzt die Tür ein. Schuss, Treffer, der erste Widersacher sinkt zu Boden, drehen, zielen, feuern – auch der zweite ist nicht mehr. Ein dritter kommt uns gefährlich nahe, Sam kickt ihm gegen das Bein, schlägt ihm die Waffe aus der Hand und packt ihn, um ihn als Schutzschild zu verwenden – das war schon deutlich eindrucksvoller!

Kommt Zeit, kommt Sam

Ein Spielvideo aus dem Jahr 2007, eines aus dem Jahr 2009 – auf den ersten Blick wirken sie recht unterschiedlich. Wir wagen den Detailcheck und sagen Ihnen, ob der Sam Fisher von heute dem Sam Fisher von damals das Wasser reichen kann.

PROTAGONIST

Lange Haare, wilder Bartwuchs – Sam Fisher sieht im Jahr 2007 reichlich heruntergekommen aus. Kein Wunder, er arbeitet nicht mehr beim Geheimdienst und auch ansonsten ist sein Leben ziemlich im Eimer.

Nur zwei Jahre später präsentiert uns Ubisoft einen wesentlich gepflegteren Ex-Agenten: Mit lässigem Dreitagebart und einem adretten Kurzhaarschnitt wirkt Sam längst nicht mehr so verwegen und verzweifelt, dafür aber entschlossen. Allerdings hat der neue Sam etwa so viel Profil wie Formel-1-Rennreifen.



GRAFIK & STIL

Die Sonne scheint, die Vögelchen zwitschern ... Sam tappt nicht mehr nur im Dunkeln umher und sucht die Schatten, sondern geht bei Tageslicht auf Rachefeldzug. Passanten sollen dabei eine enorm wichtige Rolle spielen.

Es ist wieder dunkel, Sam schleicht wieder überwiegend nachts umher. Die Grafik sieht nach der um zwei Jahre verlängerten Entwicklungszeit grandios aus, vor allem aber sorgen die Projektionen im Retro-Stil für künstlerische Ästhetik.



KAMPF & INTERAKTIVE UMGEBUNG

Das Grundprinzip von *Conviction* im Jahre 2007: Benutze alles, was herumsteht, als Waffe! Das behaupten zumindest das Video und ein damals veröffentlichtes Faktenblatt. Netter Ansatz, technisch aber nur sehr schwer vorstellbar.





Im Jahr 2009 sieht *Splinter Cell Conviction* in diesem Punkt ein wenig anders aus: Der Fokus liegt auf „Mark & Execute"-Attacken, Prügeleien, die die Umgebung ein Stück weit mit einbeziehen, Schießereien und Angriffen aus dem Hinterhalt. Eine interaktive Umgebung ist also nur ansatzweise vorgesehen.



BESONDERHEITEN

Ein zumindest im Video hervorstechendes Spielelement: Ablenkung. Sam schreckt Menschen auf, um unterzutauchen, er lässt ein Handy fallen, um Wachen anzulocken – gewieftes Vorgehen ist gefragt.

Neben Ablenken und Untertauchen fallen im Video aus dem Jahr 2009 mehr die optisch hochwertige Inszenierung und die brutale Action auf. Sam ist schneller, leiser und härter als jemals zuvor – und darüber hinaus ein ganz klein wenig taktischer.



FAZIT

Im Grunde unterscheiden sich der Sam Fisher von 2007 und der Sam Fisher von 2009 gar nicht mal so sehr. Beide kämpfen für ihre persönlichen Motive, beide haben keinen Rückhalt durch die NSA, beide beherrschen eine Vielzahl an neuen Taktiken und Techniken. Trotzdem: Das Video, das vor zwei Jahren erschien, ließ uns eher mit Fragezeichen und Zweifeln zurück. Das Video von der E3 2009 (und die kurze Anspielsession) hingegen lässt uns die Tage bis zur Veröffentlichung unerträglich lange erscheinen. Aber besser so als andersherum.

VORSICHT, HINTER DIR!

Noch immer mit dem menschlichen Schild gesegnet, feuern wir ein paar Kugeln in den Raum, tippeln aber langsam in Richtung Fenster. Wir werfen den Kerl hinaus und springen frohen Mutes hinterher. Unsere selbstmörderische Anwandlung ignorierend, greift Sam erneut zum Sims und klettert geschwind an der Fassade entlang zum nächsten Fenster. Wir blicken zurück und stellen fest, dass wir etwas zurückgelassen haben: einen weiß leuchtenden Umriss, die eingangs beschriebene Silhouette. In der praktischen Anwendung erweist sich das Ding als sehr nützlich: Wir hopsen einfach durch ein anderes Fenster wieder in den Raum und schleichen uns von hinten an den letzten verbliebenen Feind, der sich gerade auf unsere Silhouette zubewegt. Zwei Kugeln im Rücken später ist auch er Geschichte. Ende der Vorstellung.

FAIRPLAY

Wie uns Herr Béland im Interview verriet, ist *Conviction* die logische Weiterentwicklung des ziemlich festgefahrenen Schleich-Genres. Die augenscheinlichste Veränderung ist dabei die Tatsache, dass Fisher immer eine faire Chance hat, auch wenn er sich einmal versehentlich von einer Wache entdecken lässt. Früher war in solchen Momenten immer gleich Gott und die Welt hinter einem her und ein schneller Bildschirmtod die Folge; jetzt dürfen die Spieler mit ihrem Lieblingsagenten flüchten oder untertauchen – Altaïr lässt grüßen. Ganz wie der mittelalterliche Assassinen-Kollege kommt dem Agenten hier die Bevölkerung zu Hilfe, auch wenn ein Abtauchen in der Menge nicht einfach per Tastendruck gelingt. Vielmehr kommt es darauf an, die Sichtlinie zwischen Sam und den Wachen zu unterbrechen, eine Technik, die nicht nur zur Flucht (zum Beispiel vor hässlichen Frauen in der Disco), sondern genauso zum unbemerkten Betreten von bewachten Gebäuden dient. Außerdem erfahren wir, dass Sam unter anderem in Malta und der U.S.-Hauptstadt Washington unterwegs sein wird.

DIE RICHTIGE TECHNIK

Der Nachteil eines Einzelkämpfers, der nicht mehr im Dienst einer Geheimdienstorganisation steht: erschwerter Zugang zu Geheimagenten-



Die dynamisch ins Spiel projizierten Aufgaben (links oben) unterbrechen den Spielfluss nicht und sehen fantastisch aus.



Auch wilde Schießereien, bei denen allerlei zu Bruch geht, gehören zu Sams Agenten-Alltag.

Technik-Spielzeug, auch Gadgets genannt, die einem das Agentenleben so viel einfacher machen. Das bekannteste, das Nachtsichtgerät mit den drei kleinen, grünen Leuchten, werden die Serienfans dabei wohl am meisten vermissen. Nicht weil die Spieler unbedingt einen Restlichtverstärker oder Thermalsicht bräuchten, sondern vielmehr weil Sam ohne das Teil einfach nicht mehr so aussieht wie früher. Doch auch wenn er von der Gadget-Versorgung abgeschnitten ist, soll er später im Spiel trotzdem Zugang zu einer Auswahl an technischen Helfern erhalten, zum Beispiel zu der schon in früheren Teilen verwendeten ferngesteuerten Kamera – und vielleicht sogar, das hoffen wir jetzt einfach mal, dem grünen Dreiauge.

MEHR DAVON!

Mit Details zum Mehrspieler-Modus hält man sich im Hause Ubisoft noch zurück: Ja, es wird einen geben und der wird auch ganz toll, mehr will man dazu aber noch nicht verraten. Da aber Sams vergangene Mehrspieler-Eskapaden gar nicht so übel ausfielen, machen wir uns darum nicht allzu viele Sorgen. Genau genommen machen wir uns um *Conviction* sowieso nicht viele Sorgen: Die Grafik ist beeindruckend, die frischen Ideen – allen voran die Projektion von Missionszielen und Rückblenden direkt ins Spiel – sind fantastisch und das Gameplay funktioniert einwandfrei. Wenn es dann noch mit der Abwechslung und der Langzeitmotivation klappt, steht uns mit *Conviction* ein echter Hit ins Haus! Zumindest wenn die Entwickler nicht wieder alles über den Haufen werfen ... Jürgen Krauß

Info: http://splintercell.de.ubi.com

Billiger Abklatsch

Gute Spielideen werden gerne kopiert. Vorsicht vor diesen billigen *Splinter Cell*-Plagiaten!

Gummi Zell Conviction



„Das Leben kommt auf alle Fälle aus einer Zelle. Doch manchmal endet's auch bei Strolchen in einer solchen.“ Frei nach Heinz Erhardt steuern Sie bei diesem Spiel einen PC ACTION-Agenten nach seiner Zwangseinlieferung. Laaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaangweilig, immerhin gibt es aber rosa Elefanten.

Master Splinter Cell Conviction



Nachdem Sam Fishers seine Haustier-Ratte Splinter mit genmanipulierten Bio-Hackschnitzeln gefüttert hatte, fing das Vieh spontan an zu wachsen, zu sprechen und ihn mit konfuzialen Weisheiten zu belehren. Was es mit den vier mitgelieferten, hyperaktiven Schildkröten auf sich hat, ist nicht bekannt.

Dura Cell Conviction



Sam Fisher und sein Kumpel Max versklaven im Auftrag eines Batteriekonzerns unschuldige Lithium-Ionen. Trotz modernster Technik (Nachtsichtgerät und Trommel) und schier unendlich langer Batterielaufzeit erwischen die beiden oft nur altersschwache und untaugliche Ionen, sogenannte Müllionen.

Splinter Cell: Conviction

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	Assassin's Creed, Hitman

JÜRGEN KRAUSS



Der neue Sam Fisher scheint polnische Wurzeln zu haben: Im Spiel finden sich „geborgte“ Spiel-Elemente aus *Hitman*, *Assassin's Creed*, *Das Bourne Komplott*, der TV-Serie *24*, *James Bond*, der *Rainbow Six*-Reihe, *Dead Space* und, und, und. Aber was soll's? Solange ein Spiel mich dermaßen anmacht wie *Conviction*, dürfte es sogar meine Mutter mopsen. Nicht böse sein, Mama, aber ein gut aussehendes Spiel mit ansprechendem Gameplay und ohne lange Zwischensequenzen und Ladebalken? Kannst du da mithalten? Nein? Na also ...

Im verwinkelten Sao Paulo muss Max sehr behutsam vorgehen, um nicht in einen Hinterhalt zu tappen.

>>Manchmal nötig: einen von der Palme wedeln.<<

MAX PAYNE 3

Vorsicht, Wild-Glatzen!

Ein Freudenfest für Spielefans: Rockstar Games rückt endlich erste Infos und Bilder zum ersehnten dritten Teil der Ballerserie heraus.

Für alle, die den düsteren Kultspielecharakter nicht kennen: Max Payne ist ein ehemaliger verdeckter Ermittler der New Yorker Polizei. Und es geht ihm schlecht – sehr schlecht sogar. Vor langer Zeit musste er mit ansehen, wie seine Familie von Verbrechern brutal ermordet wurde. Payne mutierte daraufhin zum emotionalen Eisklotz. Das Einzige, was den frustrierten Revolverhelden am Leben hält, ist sein Durst auf Rache. Er sagt allen kriminellen Gruppierungen den Kampf an und dezimiert die Untergrundszene mit seinen beiden Uzis auf blutige Art und Weise. Doch Max agiert immer mehr auf eigene Faust und ignoriert die Befehle der Vorgesetzten. Trotz vieler geklärter Fälle ist der psychisch angeschlagene und obendrein medikamentenabhängige Payne für das NYPD nicht mehr tragbar – Max wird kurzerhand vor die Tür gesetzt.

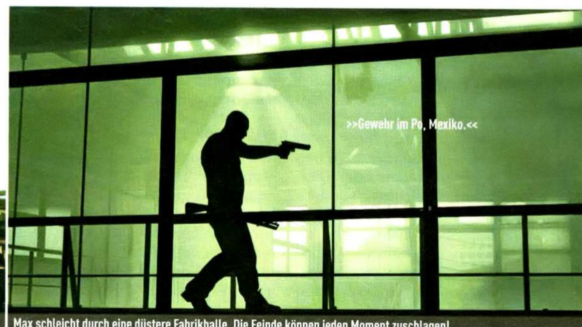
GEH HEIM, AGENT!

Der dritte Teil spielt zwölf Jahre nach seinem Dienstaustritt. Max hat den Vereinigten Staaten den Rücken gekehrt und bei einer Sicherheitsfirma in Sao Paulo angeheuert. Auf den Straßen der brasilianischen Metropole geht es noch wüster zu als in New York: Drogengeschäfte, Mädchenhandel und jede Menge Entführungen prägen den Alltag. Max hat ein neues Territorium gefunden. Eines, wo er seinem Hass freien Lauf lassen kann. Sein letzter Funken Moral erstickt im Sumpf des organisierten Verbrechens, Regeln gibt



>>Nur was für echte Männer: Slum-Catchen.<<

Max zieht schneller als sein Schatten. Auch dieser Bayer-Leverkusen-Fan hat keine Chance.



>>Gewehr im Po, Mexiko.<<

Max schleicht durch eine düstere Fabrikhalle. Die Feinde können jeden Moment zuschlagen!



Max Payne geht äußerst brutal gegen seine Widersacher vor.

Max – der Schuft, der Frauen provoziert!

Mit der *Max Payne*-Serie kreierte Remedy einen Helden, der Action-Fans frohlocken ließ – und Moralapostel auf die Palme brachte.

So eine Spielfigur gab es in dieser Form noch nie: Von persönlichen Schicksalsschlägen schwer gezeichnet, verschreibt sich Max Payne voll und ganz der Verbrecherjagd. Sein Schicksal ist ihm dabei völlig egal. Im zweiten Teil kommt erstmals sein ausgeprägtes Suchtverhalten zutage: Ohne Schmerzmittel und Glimmstängel geht bei dem Herren gar nichts. Die größte Neuheit stellte seinerzeit der Zeitlupenmodus (Bullet Time) dar: Per Knopfdruck konnte man das Spiel für eine bestimmte Zeit verlangsamen und die verdutzten Feinde der Reihe nach ausschalten. Ebenfalls legendär: Max Paynes Hechtsprünge, bei denen der Held waagrecht durch die Luft segelt und im Flug den Widersachern eine Bleiration verpasst. Ob all diese schönen Dinge auch im dritten Teil vorkommen, ist zwar nicht offiziell bestätigt, wir gehen aber stark davon aus ...



es hier keine und auch die Bosse der Security-Truppe nehmen es mit dem Gesetz alles andere als genau. In der dunklen Unterwelt von Sao Paulo gibt es nur ein Recht: das Recht des Stärkeren! Das ebnet Max Payne den Weg für einen Rachefeldzug, wie es ihn in der Geschichte der Videospiele noch nicht gegeben hat.

DICK IM GESCHÄFT

„Wir schlagen ein neues Kapitel im Leben von Max Payne auf. So hat ihn die Welt noch nicht gesehen: Vom Leben gezeichnet und um einige Pfunde schwerer kämpft Max gegen die Kriminalität und versucht, endlich seinen Frieden zu finden", erklärt Sam Houser, Gründer von Rockstar Games. Und tatsächlich hat unser Held rein optisch nichts mehr mit dem Raubein früherer Tage gemein: Das könnte allerdings auch daran liegen, dass *Max Payne 3* nicht vom finnischen Entwicklerstudio Remedy (*Alan Wake*) produziert wird, sondern von Rockstar Games Vancouver. Remedy steht den neuen Machern allerdings beratend zur Seite, sodass wir uns wohl keine Sorgen um die Zukunft unseres Antihelden machen müssen. Auch neu: *Max Payne 3* spielt teilweise am helllichten Tag. Man könnte meinen, dass das sommerliche Flair nicht gerade jene düstere Atmosphäre liefert, welche die Serie so bekannt gemacht hat, doch Houser sieht das anders: „Max hat nichts von seinem Zynismus verloren. Außerdem erlebt der Spieler, wie Payne in den Sog des Verbrechens gerät und sein Leben von Tag zu Tag mehr aus dem Ruder läuft." Wie das genau aussieht, können wir noch nicht sagen, denn bewegte Spielszenen gibt es bisher nicht. Auf den Screenshots sieht man jedoch deutlich, dass Max ganz schön in die Breite gegangen ist und auch seine schicke Garderobe gegen ein beflecktes Unterhemd ausgetauscht hat. Mehr dazu demnächst. Ralph Wollner

Info: www.rockstargames.com

Max Payne 3

GENRE	Action
HERSTELLER	Rockstar Games
ERSCHEINT	Winter 2009
VERGLEICHBAR	Kane & Lynch, Stranglehold

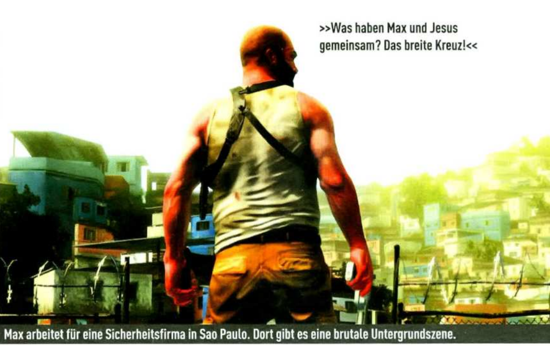
RALPH WOLLNER



Hallo? Wer ist denn dieser Typ? Irgendwie muss ich beim Anblick des neuen Max Payne ständig an Sam Fisher denken. Der kam in *Splinter Cell: Double Agent* ja auch ziemlich angekratzt daher. Dennoch bin ich voller Hoffnung, denn meist gehören die Titel von Rockstar Games zu den Spielen, die mich komplett aus dem Häuschen bringen. Zum Verlauf des Abenteuers ist bisher fast nichts bekannt, aber sicherlich gibt es wieder den beliebten Zeitlupenmodus (Bullet Time). Hoffentlich kommt es auch zu einem Wiedersehen mit dem Traum meiner schlaflosen Nächte: Mona Sax.



Der deutlich in die Breite gegangene Held hat nach wie vor ein Faible für Uzis.



Max arbeitet für eine Sicherheitsfirma in Sao Paulo. Dort gibt es eine brutale Untergrundszene.

>>Hier könnte Ihr Firmenlogo stehen!<<

Ein telepathischer Nazi-Offizier kontrolliert seine Untertanen. In Wolfenstein geht es unter anderem um okkulte Experimente.

WOLFENSTEIN

Werd im Dritten reich!

Im dritten *Wolfenstein* sammelt Ihre Spielfigur Nazigold und setzt es im Kampf gegen die braune Brut ein.

Vor ein paar Jahren zeigte eine britische Studie, dass man Wörter mit vertauschten Buchstaben mesietns gut leesn knan. Hauptsache, der erste und der letzte Buchstabe bleiben unverändert. Das menschliche Gehirn erfasst die Wörter als Ganzes, weshalb Sie, lieber Leser, den folgenden Satz wunderbar verstehen dürften: *„Woflinteesn wrid zawr nhcit ivoaitnnv, aebr dconennh saßpig."* Und weshalb wir, die bei der Spielpräsentation versammelten Journalisten, zuerst gar nicht merkten, dass die Option, mit der man aus dem Pausenmenü von *Wolfenstein* zum Spiel zurückkehrt, „Zum Sipel" lautete. Dieser lustige Fehler ist aber nicht weiter tragisch, schließlich handelte es sich bei der von uns gedaddelten Xbox-360-Fassung erst um die Version 0.82.50.6837, wie es uns die *Doom 3 (dt.)*- und *Quake 4 (dt.)*-ähnliche Konsole verriet (also nicht die Xbox, sondern die programminterne Eingabemaske für Entwicklerbefehle).

KAUFRAUSCH

Aber zurück zu den anfangs angesprochenen Finanzen: Nein, Agent B.J. Blaskowicz (gesprochen „Bi Jay Blaskowitz") wirft nicht etwa mit schweren Goldbarren auf die Köpfe von Hitlers Schergen. Vielmehr kauft er auf dem spielinternen Schwarzmarkt Ausrüstung ein. In der Titelgeschichte der Ausgabe 5/09 wussten wir noch nicht, wie das mit dem Schwarzmarkt funktioniert, jetzt konnten wir es in Action sehen. Der Spieler kann im Pausenmodus von *Wolfenstein* ein spezielles Menü auf-



Vielleicht nicht blond, aber blauäugig: Dieser Wehrmachtssoldat ist ein Opfer von okkulten Nazi-Experimenten.



Stromquelle oder Blitzableiter? Welche Rolle diese Einrichtung in *Wolfenstein* spielt, geben die Entwickler noch nicht preis.

>>Alle haben Leichen im Keller, aber nur wenige Menschen packen sie so schön ein.<<

In den Behältern (Bildhintergrund) züchten die Nazis eine Art Supersoldaten. Wir tippen darauf, dass das Experiment schiefgeht.

rufen. Dieses listet sämtliche verfügbaren Waffen und deren mögliche Verbesserungen auf. Etwa ein Zielfernrohr für ein Gewehr, einen Schalldämpfer oder ein größeres Magazin. Die Dinger gibt's natürlich nicht umsonst – schon ein kleines Upgrade erleichtert Ihre Brieftasche um einen drei- oder vierstelligen Dollarbetrag. Um an die Mäuse zu kommen, sammelt Blaskowicz die versteckten Goldbarren ein oder er erhält eine Belohnung für gefundene Geheimdokumente der Nazis bzw. für erfolgreich abgeschlossene Missionen. Aber keine Sorge, mit diesem Element verkommt der Ego-Shooter nicht zu einem Rollenspiel – es soll nur dafür sorgen, dass Blaskowicz sich möglichst genau in den naziverseuchten Gegenden umsieht.

NICHTS ZU SEHEN!

Für den Fall, dass Sie unsere bisherige Berichterstattung zu *Wolfenstein* verpennt haben, verraten wir Ihnen in Stichpunkten, worum es hier eigentlich geht. Zweiter Weltkrieg, Nazis führen okkulte Experimente durch, Blaskowicz, amerikanischer Agent mit polnischen Wurzeln, kommt in Besitz eines magischen Artefakts und poliert den Nazis damit die Glatzen. Genau dieses Artefakt macht den Hauptunterschied zwischen *Wolfenstein* und anderen Ego-Shootern mit Zweiter-Weltkrieg-Szenario aus. Wir verdeutlichen Ihnen das am besten anhand unserer Eindrücke: Blaskowicz kommt an den Empfang eines Krankenhauses. Während er durch das Gitter die diensthabende Schwester anspricht, öffnet sich hinter ihr leise eine Tür. Etwas Transparentes, kürzen wir es mit E.T. ab, ja eigentlich nur Silhouettenhaftes betritt den Raum. E.T. erinnert an Predator in dessen Unsichtbarkeitsmodus: Man kann hindurchsehen, merkt aber trotzdem, dass hier eine kaum wahrnehmbare Raumkrümmung die Sicht verfälscht. Und genauso wie ein Predator wird auch E.T. sichtbar, sobald er angreift: Für einen kurzen Augenblick materialisiert sich der E.T. zu einem schwarz gekleideten, gekrümmten Ekelpaket mit leuchtenden Klingen an seinen Händen (siehe das letzte Bild dieses Artikels). Uns erinnert das irgendwie an *Star Wars*. Ohne zu zögern, rammt dieser Jedi-Nazi seine Klingen in die Empfangsdame! ... Und löst sich wieder auf. Panik bricht aus! Die Gänge des Krankenhauses füllen sich augenblicklich mit schreienden Ärzten. Wir (in der Haut von B.J.) stürmen in die Richtung ihrer Schreie los. Eine Tür versperrt uns den Weg. Wir können sie nicht öffnen, da Stühle, Schränke und andere aus irgendeinem Grund umgeworfene Möbel die Tür blockieren. Also setzen wir unser Artefakt ein. Eine



>>„Puh, da bin ich noch mal mit einem blauen Auge davongekommen."<<

Ein Feindbild allein ist nicht genug. In *Wolfenstein* haben Sie es nicht nur mit Nazis, sondern gleich mit Zombie-Nazis zu tun.



Ein Soldat versteckt sich hinter einer Ecke des Bahnhofsgebäudes. Ein anderer sucht Schutz hinter den Sitzbänken.

>>„Los jetzt! Ihr habt euren Plasmarschbefehl erhalten."<<

Diese Soldaten befinden sich hinter einem Plasmaschild – ausgelöst vom Kommandanten im Hintergrund.

seiner Funktionen ist eine Art Schild, der im Moment seiner Aktivierung eine Druckwelle erzeugt. Wuuuums! Sämtliche Möbel hinter der Tür schleudert es durch den Raum, die Tür selbst fliegt fast aus den Angeln. Der Weg ist frei. Wir deaktivieren den Schild, passieren das Zimmer und landen in einem weiteren langen, sterilen Gang. Plötzlich ist unsere Sicht leicht verschwommen. Zuerst glaubt der Verfasser dieses Artikels, eine Kontaktlinse verloren zu haben; doch diese springt ihm erst in der nächsten Sekunde von selbst raus, als er mit Schreck feststellt, dass die verschwommene Sicht von dem unmittelbar vor seiner Spielfigur stehenden E.T. verursacht wird! Das Ding materialisiert sich und versetzt uns mit seinen Lichtklingen zwei mächtige Hiebe! Waaaaah, Hilfe!

DIMENSIONSSPRUNG

Wir aktivieren „den Schleier". Das ist eine Art Geister-Modus, der uns einen nahtlosen Übergang in *Wolfensteins* Paralleldimension ermöglicht. Hier sehen wir Wesen, die wir in der „normalen" Spielwelt nie zu Gesicht kriegen würden. So auch den E.T.: Der hässliche Jedi-Nazi ist gut und deutlich erkennbar. Als er wütend auf uns zustürmt, packen wir einen Waffenprototyp aus und drücken ab. Die Wumme zieht E.T. Lebensenergie ab. Nach etwa zwei Sekunden ist er „ausgesaugt" und fällt endlich leblos zu Boden. Puh! Nichts mit Nach-Hause-Telefonieren, du Mistding! Ha! Doch wohin geht es jetzt weiter? Wir blicken uns um. Wo zuvor eine Wand war, klafft ein riesiges Loch – nur im Schleier-Modus sicht- und betretbar. Solche geheimen Stellen soll es in *Wolfenstein* zuhauf geben – der Spieler befindet sich also nicht nur in einem, sondern in zwei Levels gleichzeitig: in einer virtuellen Realität und deren geisterhaften Paralleldimension. Klingt vielleicht nicht nach einer besonderen Innovation, macht aber Appetit auf mehr. So viel Appetit jedenfalls, dass wir uns schon tierisch auf dieses Sipel feuern. Alexander Frank

Info: http://de.wolfenstein.com

Wolfenstein

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Raven Software
ERSCHEINT	August 2009
VERGLEICHBAR	Quake 4 (dt.), CoD 5 (dt.)

ALEXANDER FRANK



Da ich eine recht nüchterne Weltanschauung besitze (auch wenn man mir das als Exil-Russe wohl kaum glauben würde), war ich skeptisch. Die Zeiten, in denen ich sämtliche hirnlose Ballerspiele mit ebenso hirnloser Begeisterung gedaddelt habe, sind spätestens seit meiner persönlichen Entdeckung der Rollenspiele (auch der am Computer) vorbei. Nichtsdestotrotz war ich von *Wolfenstein* positiv überrascht. Es wirkt wie eine Mischung aus Ego-Shooter, einem Mystery-Thriller und einigen Science-Fiction-Anleihen, die das Zweite-Weltkrieg-Szenario irgendwie vertraut, aber auch frisch wirken lassen. Mir gefällt's!



>>„Trage ich ein Nudelsieb, haben mich alle Leute lieb."<<

Diese Dinger sind zwar nicht bewaffnet, dafür fügen sie Ihrer Spielfigur mit ihren flinken Klauen hohen Schaden zu.

Dieses mysteriöse Etwas mit Lichtklingen konnte sich in der von uns angespielten Fassung unsichtbar machen.



Der Umstieg ist geschafft, **HDMI ist da** und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende. Oder so ähnlich. In Wirklichkeit geht die Entwicklung hinter den Kulissen bereits weiter



Mit seinem Raketenwerfer ist Goliath nicht nur eine gute Offensivwaffe, hinter dem Fahrzeug finden Sie auch Deckung im Kugelhagel.

HOMEFRONT

Grüße aus Nordkorea

Aliens greifen die Erde an? Ein alter Hut! Doch was wäre, wenn Nordkorea in die USA einmarschieren würde? Eigentlich sollte uns die kuriose Story des neuesten THQ-Shooters kaum überraschen, schließlich stammt sie aus der Feder von John Milius. Cineasten kennen den 65-jährigen Drehbuchautor von Filmen wie *Apocalypse Now*, *Der Weiße Hai* oder *Conan der Barbar*. Doch für einen Film ist Milius geradezu berüchtigt: *Die rote Flut*. In dieser Perle des Trash-Kinos landen sowjetische Fallschirmtruppen inmitten einer US-Kleinstadtidylle und es ist an Dirty-Dancer Patrick Swayze, ein kleines Team im Guerillakrieg gegen die bösen Russen anzuführen. Heutzutage kann man über *Die rote Flut* vor allen Dingen lachen, doch damals spiegelte der Film die Ängste vieler US-Bürger wider. Bei *Homefront* ist das alles recht ähnlich, denn auch da müssen Sie sich einer Invasion stellen. Nur besetzt diesmal im Jahre 2027 die nordkoreanische Armee plötzlich Südkorea und kurz darauf die USA. Und das ausgerechnet nach einer jahrelangen Energiekrise. Wie die riesige Invasionsmacht genau unbemerkt von Asien in die USA gelangen konnte, klären Sie im Laufe des Einzelspieler-Abenteuers auf. Ein Mitarbeiter des Kaos-Entwicklerteams trocken: „Wir haben unsere Beziehungen spielen lassen und Nordkorea hat als Promo-Aktion für das Spiel sogar einen Atombombentest durchgeführt." Großartig!

PACKEND INSZENIERT

Der gezeigte Demo-Level lässt darauf schließen, dass es das fertige Spiel locker mit *Modern Warfare 2* und Co. aufnehmen kann. Alles beginnt damit, dass Sie im zweiten Jahr der Besatzung in einer Rebellensiedlung erwachen. Was zuvor geschah, bleibt vorerst unklar. Der Chef der Truppe führt Sie durch das Lager und noch bevor der erste Schuss im Spiel fällt, kommt eine bedrückende Stimmung auf. Überall erblicken Sie improvisierte Gewächshäuser, Solarpanels und Windkraftanlagen, mit denen sich die Rebellen versorgen. Die einst gutbürgerlichen Häuser sind teilweise verbarrikadiert und mit allerlei Vorräten zugestellt. Auch wenn die Story reinste Fiktion ist, wirkt das Szenario sehr realistisch. Männer, Frauen und Kinder sind in hektischer Betriebsamkeit, da sich gegnerische Truppen nähern. Der Plan ist, schnellstens zu verschwinden und nicht zurückzukehren. Doch just in dem

>>Testreihen haben ergeben: Feuer ist kein guter Unterbodenschutz.<<

Roboter + Hauswand = coole Action

>>„Schatz, wir hatten doch besprochen, dass du die Klamotten wäschst, bevor du sie aufhängst."<<

Die Rebellen haben sich in ein kleines Örtchen in Colorado zurückgezogen, wo sie sich vor den Invasoren verstecken.

Das realistische Setting inmitten einer ehemaligen Kleinstadtidylle ist spannend.

>>Macht nicht dick: Mobilfunkmast.<<

Explosionen wie diese werden stets in Richtung des Spielers ausgerichtet.

Das coole Robo-Fahrzeug Goliath fährt mühelos einen Kleinwagen platt.

>>Macht auch nicht dick: Strommast.<<

Im Finale der Demo schießt eine Flugdrohne eine Rakete ab, die eine riesige Explosion verursacht.

Moment, in dem Sie Ihr neues Sturmgewehr erhalten, bricht plötzlich die Hölle los. Die Koreaner stehen vor der Tür. Unter den gebrüllten Anweisungen des Rebellenanführers kämpfen Sie sich über eine Straße. Jeeps mit Soldaten kommen kreischend zum Halten, das Feuer wird aus Fenstern und Bordgeschützen auf Sie eröffnet, während ferngesteuerte Drohnen im Sturzflug über Sie hinwegdonnern. Einem Gegner, der im Obergeschoss eines Hauses lauert, werfen Sie eine Handgranate entgegen. Mit einem riesigen Feuerball wird kurz darauf das komplette Zimmer aus der Fassade gerissen. Die Geräuschkulisse ist schwer beeindruckend. Aus allen Richtungen knattert, kracht und knallt es, während die Bewohner der Siedlung schreiend vor den Invasoren fliehen. Sie schalten derweil einen weiteren Soldaten aus und bemächtigen sich seines Raketenwerfers. Mit dem schalten Sie einen heranbrausenden Jeep aus. Die Explosion verwandelt das Fahrzeug in einen Feuerball, dem Sie in letzter Sekunde entkommen können. Dafür sorgt eine spezielle Engine, die das Kaos-Team erstmalig einsetzt. Diese sorgt dafür, dass beispielsweise Explosionen oder Trümmer stets in Richtung des Spielers fliegen. Die Action stellt sich also bestmöglich dar, ohne geskriptet zu sein. Wir sind gespannt, wie gut das im fertigen Spiel funktionieren wird. Die Idee ist aber reizvoll und der gezeigte Abschnitt bot unzählige grandiose Momente.

NUR ZU DEMO-ZWECKEN

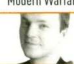
Jedoch war das, was uns auf der Spielemesse E3 gezeigt wurde, eher ein Ausblick darauf, wohin die Reise mit *Homefront* geht, und der gezeigte Level steckte noch voller Skripte. Diese Tatsache machte die Action aber nicht weniger beeindruckend. Gegen Ende des Levels müssen Sie nämlich Ihre Trumpfkarte ziehen: den Militär-Roboter Goliath. Das sechsrädrige Ungetüm steht jedoch leider hinter einem Haus, doch das ist angesichts der brenzligen Lage egal. Mit einem Laser markieren Sie ein Ziel und eine Sekunde später bricht Goliath mit laut brüllendem Motor durch die Wand des Zimmers, im dem Sie sich befinden. Um die Coolness komplett zu machen, hat Goliath außerdem einen Raketenwerfer an Bord. Die Demo ließ leider recht viele Fragen offen. Doch was wir bisher sehen durften, war spaßig, actionreich und wunderbar abgedreht. Auf die Idee mit Nordkorea als Invasionsmacht muss man schließlich erst mal kommen. Hoffen wir, dass das Team die anderen Elemente des Spiels ernster nimmt. Wehe, uns erwartet nur ein dreister *Modern Warfare*-Klon! Sebastian Stange

Info: www.thq.de

Homefront

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	2010
VERGLEICHBAR	Modern Warfare 2

SEBASTIAN STANGE



Die kurze E3-Präsentation von *Homefront* war so atmosphärisch und mitreißend wie kaum eine andere auf der Spielemesse E3 dieses Jahr. Aber dennoch wage ich nicht, aus dem Gezeigten schon jetzt auf das fertige Spiel zu schließen. Dafür war noch zu viel Trickserei im Spiel. Mit der brillanten Demo legten die Entwickler allerdings vor, wohin die Reise mit *Homefront* geht. Und ich drücke ihnen beide Daumen, dass sie ihr Ziel erreichen. Ebenso bin ich auf den Mehrspieler-Part von *Homefront* gespannt. Der soll es nämlich in sich haben. Details? Leider Fehlanzeige!

Alan Wake, der Held des Spiels, mit seinen beiden wichtigsten Utensilien: Taschenlampe und Pistole.

>>Seltene Laune der Natur: Hodennebel.<<

ALAN WAKE

Taschenlampenfieber

„Wach auf, Alan!" Vor vier Jahren präsentierten die Schöpfer von *Max Payne 2* auf der damaligen E3 erstmals ihren neuen Helden.

Die Ausgangssituation für Remedys Action-Adventure hat sich seit der Ankündigung nicht geändert: Krimiautor Alan Wake sucht im verträumten Bergdorf Bright Falls nach seiner verschwundenen Frau Alice. Danach gab es Neuigkeiten nur noch tröpfchenweise. Hier ein neuer Screenshot, da eine Weihnachtskarte mit *Alan-Wake*-Motiv, aber eben nichts wirklich Aufregendes. Das größte Aufsehen erregte noch die Ankündigung, dass das Spiel in Episodenform erscheinen soll. Auf der diesjährigen E3 feierte der Autor dann ein vielumjubeltes Comeback. Ein Comeback mit einem kleinen Haken, soweit es PC-Spieler angeht: *Alan Wake* wird im Frühjahr 2010 erst einmal nur für Microsofts Xbox 360 erscheinen. Eine gute Nachricht haben wir aber dennoch für Sie: Bei einer Präsentation hinter verschlossenen Türen durften wir uns davon überzeugen, dass sich das Warten lohnen wird.

DAS BÖSE LEBT

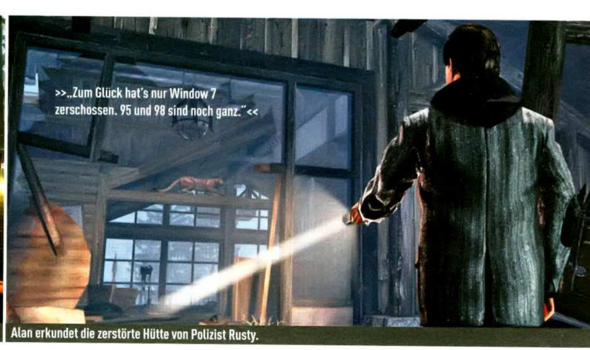
Bevor wir Ihnen mehr über das verraten, was uns Jyri Ranki und Oskari Häkkinen von Remedy zeigten, wollen wir Ihr Wissen über die Hintergrundgeschichte ein wenig auffrischen. Wie erwähnt fährt Alan mit seiner Frau nach Bright Falls, um dort Urlaub zu machen. Und um vielleicht sogar sein neues Buch fertigzustellen. Alles könnte so schön sein, wären da nicht diese schrecklichen Albträume. Am Ferienort angekommen, verschwindet Alice spurlos zusammen mit dem Buchmanuskript und Alans Schreckensvisionen werden Wirklichkeit. Nicht nur, dass Begebenheiten aus dem Buch wahr zu werden scheinen, zu allem Überfluss macht auch noch eine geheimnisvolle Präsenz Jagd auf den Schreiberling, die leblose Gegenstände und sogar Menschen übernehmen kann. Sobald es dunkel wird, verwandelt diese dunkle Macht die Gegend um Bright Falls herum in eine wahre Todeszone. Nur gegen Licht ist das Böse allergisch.

GEH INS LICHT!

Die Präsentation begann, wie man es von Fernsehserien gewohnt ist, mit einer kurzen Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse. „Damit wollen wir Spielern, die vielleicht nicht ganz so regelmäßig spielen, den Wiedereinstieg erleichtern", erklärte Herr Häkkinen. Keine schlechte Idee, wie wir finden. Weiter in der Geschichte: Ein Polizist namens Rusty will sich nachts mit Alan treffen, um ihm ein paar der verloren gegangenen Manuskriptseiten zu über-



Welche Hinweise auf das Böse findet unser Held wohl in diesem Holzfällerlager?



Alan erkundet die zerstörte Hütte von Polizist Rusty.



Ebenfalls eine Szene aus der gezeigten Demo: Mit dieser Gondel überquert Alan eine Schlucht.



Ein perfektes Beispiel für den Tag-und-Nacht-Wechsel im Spiel. Hier zu sehen: eine Tankstelle in den Bergen.

geben. Das Ganze wird zu einer wilden Jagd, deren Verlauf verdeutlicht, wie das Kampfsystem funktioniert. Bei den Gegnern handelt es sich im wahrsten Sinne des Wortes um lichtscheues Gesindel. Alans wichtigste Waffe ist nicht die Pistole, die er bei sich trägt, sondern seine Taschenlampe! Gegner halten sich von allen Lichtquellen fern und lassen sich mit der Lampe so sehr schwächen, dass eine Pistolenkugel reicht, um sie zu vernichten. Das funktioniert auch bei allen Objekten, die Ihnen das Böse entgegenwirft. Und das ist oft wörtlich zu verstehen. Im Rahmen der Demo bekam der Held es erst mit noch recht harmlosen Kisten zu tun und dann gar mit einem fliegenden Kleinwagen. Während der Präsentation kam es mehrmals vor, dass Alan eingekreist war, sich aber durch eine hell leuchtende Handfackel retten konnte. Derartige Szenen liefen fast immer effektheischend in Zeitlupe ab.

FURIOSES ENDE

Erinnerte der Anfang schon stark an eine Fernsehserie, wurde dieser Eindruck durch den fiesen Cliffhanger am Ende der Spielsequenz noch verstärkt. Nachdem Alan den schwer verletzten Rusty gefunden hat, verrät dieser ihm kurz vor seinem Ableben, dass er die Manuskriptseiten am Leuchtturm versteckt hat. Alan fährt dorthin und muss feststellen, dass es sich um eine Falle handelt. Die Kamera blendet aus, als ein Tornado auf ihn zurollt – ganz offensichtlich ein Werk der dunklen Macht. Das Gezeigte erweckte den Eindruck, dass die Entwickler, anders als zuvor anhand des bisher veröffentlichten Materials angenommen, den Fokus auf Action legen und den Adventure-Aspekt etwas in den Hintergrund stellen. Wann PC-Spieler nach Bright Falls aufbrechen dürfen, wollte uns Produzent Jyri Ranki am Ende nicht verraten. Er verabschiedete uns mit den Worten: „Im Moment sprechen wir nur über die Xbox-360-Fassung, sorry!" Wolfgang Fischer

Info: www.remedygames.com

Alan Wake

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Remedy/Microsoft
ERSCHEINT	2010
VERGLEICHBAR	Resi 4, Alone in the Dark

WOLFGANG FISCHER



Juhu, Alan Wake lebt! Er lebt zwar erst einmal nur auf der Xbox 360, aber eine Veröffentlichung auf PC – wenn auch nicht zur gleichen Zeit – ist schon beschlossene Sache. Was die Jungs von Remedy mir auf der Spielemesse E3 hinter verschlossenen Türen gezeigt haben, war grafisch beeindruckend und spielerisch schon recht ausgereift, vor allem was die Kampfsequenzen angeht. Stellt sich nur noch die Frage, wie adventurelastig das „Tages-Gameplay" ausfällt, wenn das lichtscheue Böse sein Mittagsschläfchen hält.



Alans nerviger Agent treibt sich auch im Städtchen Bright Falls herum.



Das Ende der Demo: Das Böse überrascht Alan am Leuchtturm mit einem Tornado.

Vier Hauptcharaktere stehen Ihnen vor Spielbeginn zur Auswahl. Deren Äußeres dürfen Sie sogar noch anpassen.

BORDERLANDS

Geh an die Grenze!

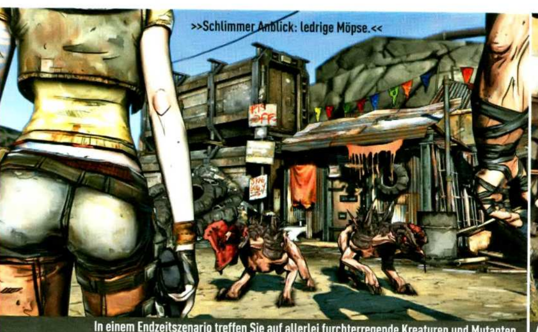
AUF DVD
VIDEO

2K Games und Gearbox Software schicken Sie ab in die Zone. Keine Bange, damit ist natürlich nicht die ehemalige DDR gemeint.

Obwohl, ein Spielkonzept mit Onkel Erich, dem spuckenden Lothar und diversen Scharfschützen-Levels klingt eigentlich auch verlockend. Egal, *Borderlands* wird jedenfalls von Gearbox Software entwickelt. Jahaaa, der Laden hat also tatsächlich auch noch was anderes drauf, als eine *Brothers in Arms*-Fortsetzung nach der anderen auf die Welt loszulassen. Und *Borderlands* macht sogar einen sehr vielversprechenden Eindruck. Zum einen, weil sich der Shooter optisch vom restlichen Einheitsbrei abhebt. Der Comic-Look erinnert frappierend an ein hierzulande indiziertes Spiel in einer offenen Welt, dessen Titel wir natürlich nicht nennen dürfen, aber dessen Nachfolger *Crackdown 2* auf der E3 angekündigt wurde (na, welche Blitzbirne hat jetzt noch immer nicht verstanden, welches Spiel gemeint ist?). Und zum anderen, weil der Ego-Shooter auch noch umfangreiche Rollenspiel-Elemente zu bieten hat, die vor allem Fans von virtuellen Bleispritzen gefallen dürften. Darüber hinaus versprechen Ihnen die Macher auch noch abwechslungsreiche Action am Steuer diverser Vehikel.

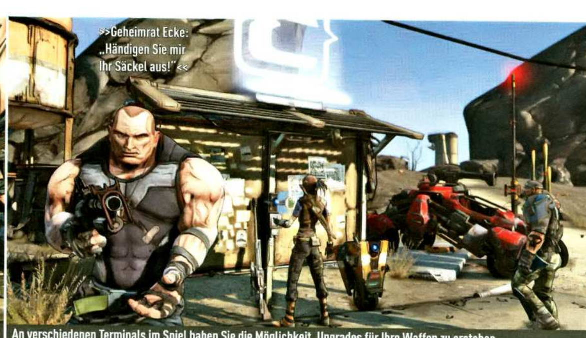
MAD MAX TRIFFT ALIENS

Mit der Handlung und dem Szenario gewinnen die Entwickler jedoch keinen Innovationspreis. In einem Endzeitszenario verschlägt es Sie auf einen Planeten, unter dessen Oberfläche zahlreiche myste-



>>Schlimmer Anblick: ledrige Möpse.<<

In einem Endzeitszenario treffen Sie auf allerlei furchterregende Kreaturen und Mutanten.



>>Geheimrat Ecke: „Händigen Sie mir Ihr Säckel aus!"<<

An verschiedenen Terminals im Spiel haben Sie die Möglichkeit, Upgrades für Ihre Waffen zu erstehen.

>>Brandheißes Remake: Rotköpfchen und der böse Rolf.<<

Der brandneue Comic-Look mag ungewöhnlich sein, erregt aber definitiv Aufmerksamkeit.

>>Preisverleihung beim BÄM!-Award.<<

Die Fahrzeug-Action soll jede Menge spektakuläre Momente zu bieten haben.

Gegen so ein Riesenvieh hilft natürlich auch nur eine Waffe mit ordentlich Bums.

Im Koop-Modus dürfen vier Spieler gleichzeitig ran. Jeder Mitspieler kann jederzeit ein- oder aussteigen.

riöse Geheimnisse schlummern. So weit, so unspektakulär. In der Rolle von einer von vier Spielfiguren legen Sie sich mit Feinden und diversen außerirdischen Kreaturen an. Das Aussehen Ihres Charakters dürfen Sie sogar gemäß Ihren Vorstellungen anpassen. Besonders interessant auch: *Borderlands* lässt sich von der ersten Spielsekunde an im Koop-Modus zocken. Dabei soll es Ihnen laut den Schöpfern jederzeit möglich sein, einem laufenden Spiel beizutreten oder wieder auszusteigen. Einen Einzelspieler-Modus wird *Borderlands* ebenfalls zu bieten haben. Wie bereits erwähnt, geht es auch an Bord diverser futuristischer Fahrzeuge zur Sache. Sie können die Vehikel entweder selbst lenken oder deren Geschütze bedienen oder die Position sogar jederzeit wechseln. Umfangreiche Schadensmodelle und spektakuläre Explosionen sollen die knallharten Gefechte mit den Fahrzeugen zudem noch interessanter gestalten.

PIMP MY GUN

Das aufsehenerregendste Feature an *Borderlands* ist, dass Ihnen Hunderttausende (ja, Sie haben richtig gelesen) von Waffen im Spiel zur Verfügung stehen sollen. Möglich macht dies ein spezielles System, das fortwährend Knarren und Upgrades in den Arealen generiert. Sämtliche dieser Objekte werden außerdem in verschiedene Klassen unterteilt und Sie dürfen sich daraus den Ballermann Ihrer Wahl zusammenschustern. Zusätzlich lässt sich jede Waffe anschließend auch noch hochleveln, indem Sie Upgrades dafür kaufen. Um Ihnen die Wertigkeit eines herumliegenden Items auf den ersten Blick zu veranschaulichen, haben die Entwickler sich dazu entschieden, die Objekte mit verschiedenen Farben zu versehen. Damit erkennen Sie sofort, ob sich das Aufsammeln lohnt. Manfred Reichl

Info: www.borderlandsthegame.com

Borderlands

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	2K Games
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	Hellgate: London

MANFRED REICHL



Auf der Games Convention 2007 durfte ich mir *Borderlands* erstmals ansehen und ich mochte das Konzept mit den unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten für den eigenen Ballermann schon damals. Und das, obwohl ich eigentlich keinen Wert auf ein umfangreiches Waffenarsenal in Spielen lege. Aber ich bin mir sicher, dass die Masse an Möglichkeiten für eine Mordsgaudi sorgen wird, vor allem im Mehrspieler-Bereich. Auch der neue Grafik-Stil gefällt mir richtig gut. Wie unser Uncut-Video auf der Ab-18-DVD beweist, geht's trotz Comic-Look richtig derb ab.



Bei manchem Gegner sollten Sie taktisch vorgehen und Ihre Angriffe koordinieren.



Wie in jedem anderen Spiel gilt: Je größer die Waffe, desto immenser der Schaden.

Ihren Charakter gestalten Sie selbst, wobei dessen Statur Einfluss auf das Spiel hat. Der Grafikstil ist herrlich eigenwillig.

>>Kommt ohne Wiesen aus: robotanischer Garten.<<

BRINK

Der neueste Renner?

Das neue Spiel der Enemy-Territory-Macher hat einige clevere Ideen im Gepäck. Nicht mehr ganz neu, aber noch unverbraucht: Free-Running.

Anders als beim Parkour-Shooter *Mirror's Edge* halten Sie hier lediglich eine Taste gedrückt und fortan befindet sich Ihre Spielfigur in einer Art „Akrobatik-Modus". Je nachdem, wohin Sie zielen, schlittern Sie unter Hindernissen hindurch, schwingen sich über Geländer oder ziehen sich an Kanten hoch. Doch *Brink* bietet mehr. Da wäre beispielsweise das unverbrauchte Szenario, das an den völlig gefloppten Film Waterworld erinnert.

EINE INSEL FÜR ALLE

Schauplatz des Spiels ist die schwimmende Stadt Ark, die aus hunderten künstlichen Inseln besteht. Einst Hightech-Heimat für die Reichen, wurde sie nach dem Ansteigen der Ozeane zum Zufluchtsort der verbliebenen Menschheit. Jetzt steht die Metropole kurz vor einem Bürgerkrieg zwischen Einwohnern und Flüchtlingen, Rebellen und Sicherheitskräften. Für wen Sie kämpfen, entscheiden Sie selbst. Dabei soll ein Klassen- und Erfahrungssystem für Langzeitmotivation sorgen. Clever auch das Missionsdesign: Das finale Ziel ist zwar klar, doch können Sie sich selbst aussuchen, welche Rolle Sie im Team spielen wollen. Je nachdem, mit welcher Klasse und Ausrüstung Sie unterwegs sind, bietet Ihnen *Brink* verschiedene Aufträge an, die alle dem Erfüllen Ihrer Hauptmission dienen. Das kann das Entschärfen von Bomben, das Aufhalten feindlicher Offensiven oder das Verhören eines Gegners sein. Der große Clou: Online spielt sich *Brink* identisch – egal ob gemeinsam mit bis zu sieben Mitspielern oder teambasiert gegeneinander. Missionen, Levels, Auftragssystem, Fertigkeiten, Erfahrungspunkte ... es gibt keinen Unterschied. Sebastian Stange

Info: www.brinkthegame.com

Brink

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Bethesda
ERSCHEINT	Frühjahr 2010
VERGLEICHBAR	Enemy Territory: Quake Wars



SEBASTIAN STANGE

Am Ende der Präsentation von *Brink* brauchte ich einige Minuten, um mein Hirn vollends um das Spielkonzept zu schlingen: Singleplayer = Multiplayer = Coop = Versus? Kann das wirklich gehen? Im Gespräch mit den Entwicklern wurde mir dann klar, dass hier wirklich eine kleine Genre-Revolution lauern könnte. Schließlich ist geplant, dass Ihnen das Spiel irgendwann mitten in der Solo-Kampagne rät: „Spielen Sie die nächste Mission doch online. Keine Angst, es funktioniert wie gewohnt!" Und das ist doch eine ziemlich coole Sache, oder?



Per „Smart"-Taste hangelt, springt und klettert Ihre Spielfigur.



>>Irakischer Flughafen: verschärfte Sicherheitskontrolle am Check-in.<<

Der Screenshot ist irreführend. *Brink* wird aus der Ego-Perspektive gespielt.

Base-Jumping ist nur eine der Stunt-Arten in *Just Cause 2*. Die Entwickler schafften angeblich schon einen 1.500-Meter-Sprung.

>>Überzeugter Christ: „Jesus wird mich auffangen!"<<

JUST CAUSE 2

Ein Mann für alle Fälle

Mehr Action, mehr Stunts, mehr Explosionen. Nehmen Sie alles, was Sie an Just Cause mochten, und setzen Sie überall noch eins drauf.

Rico Rodriguez ist zurück! Ein neuer Auftrag führt den Geheimagenten diesmal in die südostasiatische Inselwelt Panau. Mit einer Fläche von etwa tausend Quadratkilometern, verschiedenen Klimazonen, etwa 300 Schlüsselpunkten und drei verfeindeten Fraktionen bietet dieses eigentlich idyllische Paradies zahllose Möglichkeiten für Chaos, Zerstörung und völlig überzogene Stunts. Letztere stehen nämlich auch in *Just Cause 2* wieder im Mittelpunkt. Die Entwickler schnappten sich die beiden beliebtesten Gameplay-Elemente des Vorgängers – Fallschirm und Enterhaken – und erweiterten bzw. kombinierten deren Einsatzmöglichkeiten. So können Sie sich beispielsweise am Schirm hängend immer wieder in luftige Höhen katapultieren oder Gegner mit dem Fanghaken hochschleudern, um sie dann mit blauen Bohnen zu durchsieben.

INNIG VERBUNDEN

Im Gegensatz zu Teil 1 muss der Enterhaken jetzt nicht mehr extra ausgewählt werden, sondern er steht per Tastendruck jederzeit zur Verfügung. Besonders reizvoll ist die Möglichkeit, zwei Objekte mittels Seil und Enterhaken aneinanderzu „heften". Top-Verwendungszwecke: einen feindlichen Soldaten an eine Gasflasche ketten und dann ein Loch reinschießen oder gleich einen Jeep an einen Helikopter hängen – die ultimative Abrissbirne! Apropos Fahrzeuge: Im Spiel werden Sie über 100 Vehikel in bester *GTA*-Manier stehlen oder – wie der ehrliche Bürger von heute – auf dem Schwarzmarkt kaufen können. Gefundene Sammlerobjekte, die auf der Insel herumliegen, lassen sich zudem gegen Waffen oder Upgrades eintauschen. Toni Opl

Info: www.justcause.com



>>Raffiniert: Raffinerie.<<

Aus der Luft lässt sich eine Menge Schaden anrichten.



Wenn Sie auf die Reifen schießen, überschlagen sich die Karren und explodieren.

Just Cause 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Eidos
ERSCHEINT	2010
VERGLEICHBAR	Mercenaries 2: World in Flames

TONI OPL



Sky-Diving, Car-Jumping, Motorhauben-Surfing, Extrem-Enterhaking – bei so viel gnadenlos übersteigerter Action wird selbst das Stunt-Team der RTL-Döner-Polizei *Cobra 11* blass vor Neid. Bleibt nur zu hoffen, dass die Jungs von Avalanche auch eine packende Story und genügend Abwechslung um das Fallschirm- und Fanghaken-Feature stricken. Potenzial hat die explosive Mischung aus *Mercenaries 2*, *Far Cry 2* und *GTA* aber allemal. Wer nicht langsam genug von den vielen Open-World-Szenarios hat, sollte sich *Just Cause 2* auf alle Fälle vormerken.



Obwohl *Arcania* das offizielle *Gothic 4* ist, soll der Titel auch solche Spieler ansprechen, denen *Gothic* bislang zu trocken und öde war.

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Mach dir einen Namen!

Störende Bugs, mieses Balancing, träge Kämpfe, lahmarschige Helden – wer die *Gothic*-Reihe kennt, ist so einiges gewohnt.

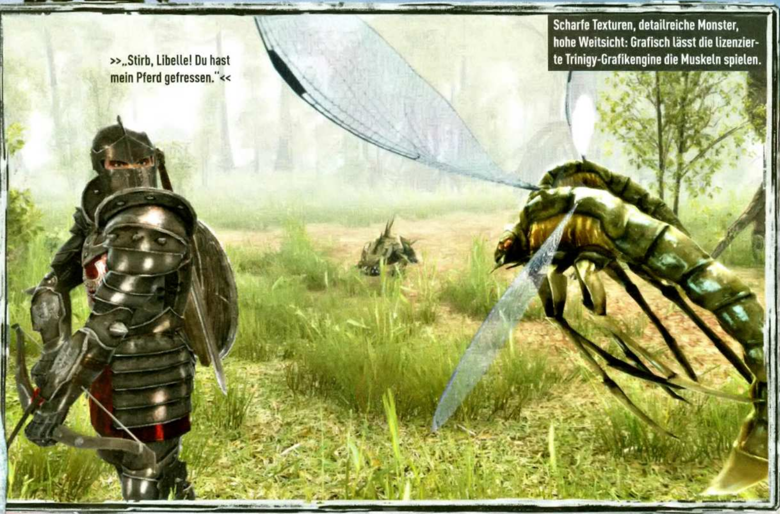
Doch selbst den hartgesottensten *Gothic*-Fans riss irgendwann der Geduldsfaden: Erst die irre Enttäuschung *Gothic 3* (2006), danach die Grusel-Erweiterung *Götterdämmerung* (2008), die mit Bugs um sich warf wie Kollege Schlütter mit schlechten Witzen. Und wer ist Schuld an den vielen Fehlern? Laut Meinung manch frustrierten Käufers der österreichische Publisher Jowood. Ob diese Vorwürfe wirklich allesamt berechtigt sind, sei zumindest mal diplomatisch dahingestellt. Immerhin verspricht Jowood hoch und heilig, den nächsten Teil der *Gothic*-Reihe mit allergrößter Sorgfalt anzugehen. Und so beauftragte man das erfahrene deutsche Studio Spellbound, um *Arcania: A Gothic Tale* zu entwickeln. Wir statteten dem Team einen Besuch ab, um uns einen ersten Eindruck von dem Spiel zu verschaffen und einen mächtig großen Koffer voller Bestechungsgelder abzuholen.

NAMENLOS? GEWISSENLOS!

Arcania ist der offizielle vierte Teil der *Gothic*-Reihe und setzt einige Jahre nach *Götterdämmerung* ein. Wer's nicht wusste: An dessen Ende schwang sich der Namenlose Held zu Rhobar III., dem neuen König des Landes, auf. Zu Beginn von *Arcania* erfährt man: Rhobar hat sich im Laufe der Jahre zum Tyrannen gewandelt und geißelt das Land nun mit Krieg, Leid und öffentlichen PC ACTION-Lesungen. Ein neuer Held rückt daher in den Mittelpunkt, ein junger Mann, der eines Tages sein Dorf zerstört vorfindet. Schuld an dem Massaker: Rhobars Truppen. Rache schwörend macht sich der Abenteurer auf die Socken, um's dem König heimzuzahlen. Auf seiner Reise begegnet er auch wieder alten Bekannten, etwa Xardas oder Diego. Man durchstreift diesmal aber nicht die *Gothic 3*-Welt Myrtana, sondern ist – laut Entwickler – auf zwei neuen Inseln unterwegs, wobei eine von ihnen rund 90 Prozent der Spielfläche ausmacht. Die Welt darf man zwar grundsätzlich frei begehen und erforschen, sie ist zu Spielbeginn allerdings noch nicht so offen wie etwa in *Oblivion*. Die Hauptinsel ist nämlich in zehn Gebiete unterteilt, die man erst nach und nach betreten und erkunden darf. Der Spieler muss beispielsweise erst eine bestimmte Aufgabe in einem tropischen Wald erfüllen, bevor man ihm Zutritt in den nebelverhangenen Sumpf gewährt. Anders als in früheren *Gothic*-Titeln wird es zudem nicht zwingend nötig sein, immer wieder in alte Landstriche zurückzureisen.

DU KOMMST HIER NET REIN!

In jedem Gebiet sind unterschiedliche Fraktionen beheimatet. Wie man es von *Gothic* kennt, vertragen sich manche dieser Gruppen in etwa so gut miteinander wie Queen Elisabeth mit durchsichtiger Reizwäsche. Der Spieler kann sich daher häufig entscheiden, ob er in einen lokalen Konflikt eingreifen und vielleicht eine



Scharfe Texturen, detailreiche Monster, hohe Weitsicht: Grafisch lässt die lizenzierte Trinigy-Grafikengine die Muskeln spielen.



Minecrawler gehören zu den typischen Ungeheuern im *Gothic*-Universum.

der Seiten unterstützen will. Gilden gibt es natürlich auch in *Arcania*: Magier, Kämpfer, Ranger, Händler und Alchemisten sind eingeplant. Allerdings darf man sich keiner von ihnen auf Gedeih und Verderb anschließen. Zum Vergleich: In den Vorgängern musste man sich im Rahmen der Hauptquest irgendwann für eine Gilde und damit eine Spielweise entscheiden. Allerdings darf man natürlich auch in *Arcania* für sämtliche Gilden Quests erfüllen und sich so einen besseren Ruf erarbeiten, was beispielsweise neue Gegenstände und Handelsoptionen freischaltet.

BAUSTELLE

Spellbounds Grafiker basteln an einer glaubhaften und malerischen Spielwelt voller Täler, Flüsse und Wälder. Allerlei Getier und Kreaturen treiben sich dort herum, zumindest wenn das Spiel fertig ist – in der uns gezeigten Präsentation standen die meisten Biester nämlich noch lustlos in der Gegend herum. Ähnliches gilt für NPCs: Sie sind in prächtigen Burgen, Dörfern und Städten untergebracht, tun dort aber zurzeit nicht viel mehr als ins Leere zu starren. Der Grund: Sämtliche KI-Routinen werden derzeit noch von den Entwicklern eingebaut. Später sollen aber alle Tiere und Bewohner realistische Tagesabläufe besitzen – ein Schmied steht dann morgens brav auf, geht zur Arbeit, kippt abends noch einen Humpen Bier in der Kneipe und legt sich nachts zwar nicht auf seine Alte, aber doch zumindest aufs Ohr. Neben dem schicken Tageszeitenwechsel tragen auch die modernen Wettereffekte wie Nebel oder Gewitter zur dichten Stimmung bei. Jederzeit kann etwa ein Regenschauer auftreten, dann weicht der Boden sichtbar nass und glänzend auf, Wasserpfützen sammeln sich in Gruben und Senkungen. Der Regen trieft sogar realistisch von Wänden und Dächern herab, was ein wenig an Wolfgang Fischers verschmierte Kiefer erinnert, sobald er ein saftiges Stück Schweinefleisch erblickt.

HIER KANNST DU PUNKTEN

Bei der Charakterentwicklung weicht Spellbound bewusst von der klassischen *Gothic*-Formel ab. Musste man früher noch zu speziellen Lehrern stiefeln, um dort Lernpunkte

Damit Sie's wissen: Die Gothic-Reihe

Speziell im deutschsprachigen Raum ist die *Gothic*-Serie eine feste Instanz. *Arcania* führt fort, was im Jahr 2001 begann.



GOTHIC (2001) & GOTHIC 2 (2002)
Da war die Welt noch in Ordnung: Das deutsche Studio Piranha Bytes veröffentlichte mit den ersten beiden *Gothic*-Teilen echte Rollenspiel-Hits. Obwohl beide Titel deutlich unter Bugs litten, verliebten sich viele Spieler in die raue, mittelalterliche Fantasywelt. Balancing, Kampfsystem, Charakterentwicklung – obwohl es dort zwar etliche Mängel gab, sorgten die hervorragenden Quests, die lebendige Welt und die starken Charaktere für lang anhaltenden Spielspaß.



GOTHIC 3 (2006)
Autsch: Das irre gehypte Rollenspiel von Piranha Bytes und Publisher Jowood kommt unfertig und arg verbuggt auf den Markt. Auch Patches und Rettungsmaßnahmen durch die Community können nicht über die schwache Story und die viel zu große und dadurch leere Welt hinwegtrösten. Die Konsequenz: Piranha Bytes und Jowood trennen sich im Streit.



GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG (2008)
Jowood beauftragt Trine Games, ein unerfahrenes, indisches Studio, mit den Arbeiten an einem *Gothic 3*-Add-on. Das Ergebnis ist katastrophal, die Menge an Bugs füllt Seiten über Seiten. Trotz teils wütender Proteste der Fans kündigt Jowood *Arcania* an, den vierten Teil der *Gothic*-Reihe, der an die Handlung von *Götterdämmerung* anknüpft.


Die riesige, offene Spielwelt soll ohne lästige Ladezeiten auskommen.

>>„Jetzt kommt wieder zurück, man riecht ihn fast nicht mehr!"<<


>>Im hohen Gras schwer zu finden: Muschi.<<

Anders als noch in *Gothic 3* spielt Ausdauer für die Kämpfe keine Rolle mehr.

gegen neue Fähigkeiten einzutauschen, geht's in *Arcania* direkter zu: Jeder Levelaufstieg bringt dem Spieler einen Batzen Talentpunkte ein, die er direkt und ohne Umwege in drei Fähigkeitenbäumen ausgeben darf. So spezialisiert sich der Held frei von Klassen und Beschränkungen in den Talentbereichen Nahkampf, Fernkampf oder Magie. Dabei sind diesmal weniger Zauber eingeplant als noch etwa in *Gothic 3*, was aber einen guten Grund hat: Die üblichen Feuergeschosse und Kugelblitze steigert man nun in mehreren Stufen, sodass beispielsweise aus einem verhungerten Flammenbällchen später eine fette Feuernova wird. Um die Stärke des ausgelösten Zaubers festzulegen, hält man im Kampf einfach für ein paar Sekunden die Maustaste gedrückt. Unkompliziert!

BASTELSTUNDE

Natürlich wäre die Trauer unter den beinharten *Gothic*-Fans groß, ließe man die erwähnten Lehrer komplett außen vor. Daher tauchen sie in *Arcania* an anderer Stelle wieder auf, beim Handwerksystem nämlich. Will man beispielsweise ein erfahrener Schmied werden, so muss man für einen entsprechenden Trainer zunächst einige anspruchsvolle Aufgaben erfüllen. Der Lohn für solche Mühen: Nur über derartiges Handwerk erhält der Spieler manche der mächtigsten Gegenstände im gesamten Spiel.

MODERNE ZEITEN

Generell fällt das Kampfsystem etwas schneller, direkter und actionreicher aus – ein guter Beschluss, bedenkt man die übertrieben trägen Kampfverrenkungen in den ersten beiden *Gothic*-Spielen. Primitives Gegner-mit-dem-Schwert-Totklicken ist ebenso möglich wie das elegante Aneinanderreihen von Kombo-Attacken. Beim Bogenschießen und Zaubern kommt außerdem ein Fadenkreuz zum Einsatz, mit dem selbst Konsolenspieler das Ziel hin und wieder mal treffen sollten – immerhin erscheint *Arcania* auch für Xbox 360 und PS3. Diese Ausrichtung auf mehrere Plattformen mag auch einer der Gründe dafür sein, weshalb mit *Arcania* endlich einige Komfortfunktionen Einzug halten, die unter puristischen *Gothic*-Fanatikern geradezu verteufelt sind: In der Bildecke prangt beispielsweise eine nützliche Minimap, die optional auch Questziele und NPCs anzeigt, neben der Quickslot-Leiste dreht sich ein hilfreicher Kompass und über Gegnern lassen sich auf Wunsch sogar gut sichtbare Lebensbalken hinzuschalten. Und damit jetzt niemand vor Entrüstung explodiert: Sämtliche dieser modernen Anzeigehilfen lassen sich auf Wunsch ausblenden, dann schaut's aus wie ein typisches *Gothic*-Interface. Wem selbst diese faire Lösung nicht passt, der wäre wohl auch dann nicht glücklicher, wenn Spellbound

Und was ist hier los!?

Auch im vierten Gothic steuert man wieder einen namenlosen Helden. Warum immer namenlos? Man kann doch so vieles „los" haben. Oder sein.

GOTTLOS



Seit Jahrtausenden ist der Glaube an eine göttliche Entität fast so populär wie Selbstbefriedigung, dabei aber deutlich anstrengender – immerhin muss man zum Schubbern nicht extra am Sonntagmorgen in die Kirche gehen. Auch wenn's reizvoll wäre.

KOSTENLOS

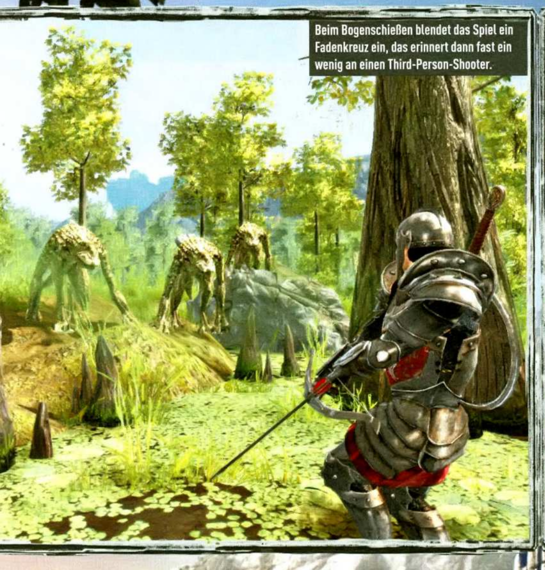


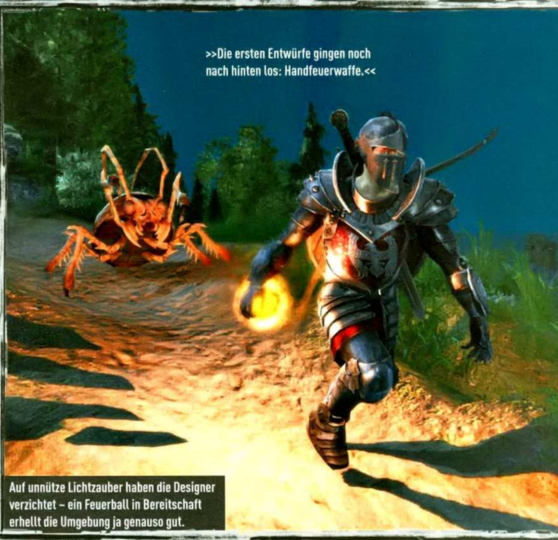
Der Begriff „kostenlos" ist hinterhältig, da ein Los ja meistens kostenpflichtig ist. Noch fieser wäre aber der Ausdruck „nietenlos". Klingt zwar, als gäbe es keine Niete in der Verlosung, doch gemeint ist: Dieses Los kaufen nur Nieten. Also Sie.

KILOS



Es gilt als erwiesen, dass die meisten fettleibigen Menschen aus Kiel stammen, da dort nun mal nichts los ist. Dass sich also die treffliche Bezeichnung „Kilos" in den allgemeinen Sprachgebrauch eingebürgert hat, ist wenig überraschend.


Beim Bogenschießen blendet das Spiel ein Fadenkreuz ein, das erinnert dann fast ein wenig an einen Third-Person-Shooter.


>>Die ersten Entwürfe gingen noch nach hinten los: Handfeuerwaffe.<<

Auf unnütze Lichtzauber haben die Designer verzichtet – ein Feuerball in Bereitschaft erhellt die Umgebung ja genauso gut.

das Spiel gratis auf der Straße verteilen würde.

WHEN IT'S DONE!

„Ihhh, das ist viel zu bunt!", haben sich einige Fans über den Look von *Arcania* beschwert. Daher integrierten die Entwickler eine Option, mit der sich die Farbgebung flugs zwischen zwei Modi umschalten lässt. So erstrahlen die Farben mal etwas satter oder eben etwas erdiger, wie man es von *Gothic* kennt. In jedem Fall schaut das Spiel sehr gut aus: Die Texturen sind scharf, die Weitsicht ist hoch, Vegetation und Wasserdarstellung wirken sehr realistisch. Allerdings haben die Grafiker trotzdem noch eine Menge zu tun: In den Städten sind beispielsweise noch kahle, leere Innenräume zu sehen, da müssen dringend Möbelstücke und dergleichen rein! Dies ist nur einer der Punkte, an dem die Entwickler derzeit arbeiten – die meisten Elemente von *Arcania* sind weitestgehend fertig programmiert und designt, sie müssen „nur" noch zusammengefügt werden. Ist dieser gewaltige Arbeitsschritt erst mal gelungen, beginnt eine monatelange Testphase, die laut Spellbound und Jowood mit größter Gewissenhaftigkeit vorangetrieben wird. Klare Ansage vom Publisher: Wenn das Spiel nicht fertig oder noch verbuggt ist, dann kommt's auch nicht auf den Markt! In dem Fall würde der Releasetermin deutlich verschoben – ein Debakel wie bei *Götterdämmerung* darf sich nicht wiederholen, das wissen alle Beteiligten. Doch auch jenseits der Bugs wartet noch genug Arbeit, denn natürlich müssen sämtliche Ideen ausgereift und die Spielwelt mit interessanten Inhalten gefüllt sein – leere Gebiete ohne Quests und Charaktere, wie man es in *Gothic 3* oft erlebte, soll es in *Arcania* nicht geben. Ob all diese Ziele erreicht werden, lässt sich derzeit nicht abschätzen, dafür war die präsentierte Version einfach noch zu unfertig. Da das bislang Gezeigte aber schon wirklich gut aussieht, hat *Risen* mit *Arcania* sicherlich seinen stärksten Konkurrenten gefunden. Und das kann für Rollenspieler nur Gutes bedeuten. Felix Schütz

Info: www.arcania-game.com

Arcania: A Gothic Tale

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Spellbound/Jowood
ERSCHEINT	Winter 2009
VERGLEICHBAR	Risen, Two Worlds

FELUZIFER SCHÜTZ

Faire Löhne für alle, Weltfrieden, das schmerzhafte Ableben meines Chefs und ein bugfreies *Gothic* – an manche Dinge kann ich einfach nicht glauben, ganz egal, wie sehr ich sie mir wünsche. Da kann Jowood noch so viele Versprechungen machen – nach *Gothic 3* und *Götterdämmerung* bin ich nun mal skeptisch! Bevor ich mir also eine faire Einschätzung von *Arcania* erlaube, will ich's erst mal ein paar Stunden in Ruhe spielen. Fakt ist aber: Das modernisierte Konzept klingt fein, die Grafik ist bereits sehr schön und das Entwicklerteam hat gute Ideen. Doch die uns gezeigte Version wirkte noch arg unfertig – den Termin im Winter halte ich daher für ziemlich unwahrscheinlich. Meine Bitte an Jowood und Spellbound: Nehmt euch die nötige Zeit!

Spellbound – Die Spielmacher

Das Studio hat mit Arcania sein erstes Rollenspiel-Projekt übernommen.



In Kehl am Rhein, nur Minuten von der französischen Grenze entfernt, hat das deutsche Entwicklerstudio Spellbound seinen Sitz. Nach seiner Gründung im Jahr 1994 erntete das Team erstmals Ansehen für *Airline Tycoon* (1998). Die humorvolle, zugängliche Wirtschaftssimulation wurde mit mehreren Add-ons erweitert und erschien später in einer Deluxe-Edition. In 2001 veröffentlichte Spellbound das beliebte Western-Taktik-Epos *Desperados*. Mit *Robin Hood* (2002) und *Chicago 1930* (2003) folgten zwei weitere Taktikspiele, die aber nur wenig Erfolg hatten. Erst *Desperados 2: Cooper's Revenge* (2006) überzeugte Fans und Kritiker mit knallharten Missionen und guter 3D-Grafik. Die Fortsetzung *Helldorado* (2007) blieb hingegen hinter den Erwartungen zurück. Auf der Games Convention 2007 gaben Spellbound und Jowood bekannt, gemeinsam *Arcania*, den vierten Teil der *Gothic*-Reihe, zu entwickeln.


Dank des flotteren Kampfsystems kommt der Spieler diesmal auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig klar.

Mit Hightech-Spielzeug wie Jetpacks und Flammenwerfern kann diese Kopfgeldjägerin sogar Jedis kräftig einheizen.

>>Verbrennt Kalorien: Boba Fettarm.<<

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Mächtig heiß, die Alte!

Die Bioware Studios haben in fast 15 Jahren kein einziges schlechtes Spiel herausgebracht. Und dies ändert sich wohl auch so bald nicht.

Ein ehrfürchtiges Raunen ging durch den Saal, als der E3-Trailer zu *The Old Republic* über die Leinwand flimmerte. Zahllose *Star Wars*-Fans lagen sich danach in den Armen und unser E3-Berichterstatter Wolfgang F. hüpfte begeistert und mit den Worten „Ich habe Gott gesehen!" durch die Hallen. Die Gratis-Pillen vor der Show hatten sich für den Veranstalter also gelohnt. Doch selbst ohne den Einfluss bewusstseinserweiternder Substanzen entfachte dieses kurze Filmchen auf Kino-Niveau neue Hoffnung in Millionen von Fans weltweit. Selbige ließen nach der ersten Ankündigung aufgrund der billig wirkenden Comic-Grafik und des MMO-Aspekts nämlich ihrer Enttäuschung freien Lauf.

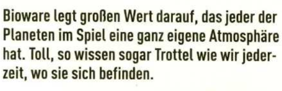
AUSGESPROCHEN GUT

Mit dem neu veröffentlichten Material bewies der kanadische Genre-Primus Bioware aber wieder, wer der wahre Herr im Haus ist: Hier arbeiten noch immer die wahnsinnigen Freaks, die mit *Knights of the Old Republic* eines der besten Rollenspiele aller Zeiten abgeliefert haben. Optisch blieben die Designer zwar dem ursprünglichen Konzept des „stilisierten Realismus" treu, drehten allerdings die comicartige Darstellung etwas zurück und schraubten an der Detaildichte. Mit einem *Age of Conan* kann die alte Republik zwar – auch mangels Tittenbonus – nicht mithalten, doch das Gesamtbild wirkt mittlerweile ausgesprochen stimmig. Und nicht nur in Sachen Optik ziehen die Entwickler fleißig Atmosphäre-Trümpfe aus dem Ärmel: Neben den legendären *Star Wars*-Melodien kann in der alten Republik jeder sprechen! Und wir meinen damit nicht etwa Textboxen mit dem Charme eines Staubsaugerbeutels und dem Umfang der Bibel, wie sie die MMO-Konkurrenz bietet. Als erstes Online-Rollenspiel überhaupt bietet *The Old Republic* eine komplette Synchronisation aller Charaktere. Hammer!

SERIENTÄTER

Auf die Frage nach einem Offline-*KotOR 3* antwortete Spieldesigner James Ohlen übrigens: „Was wir eigentlich machen, ist ein *Knights of the Old Republic 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12* und mehr. So viel Inhalt und so viele Geschichten haben wir." Das erinnert ein

Per Anhalter durch die Galaxis



Bioware legt großen Wert darauf, das jeder der Planeten im Spiel eine ganz eigene Atmosphäre hat. Toll, so wissen sogar Trottel wie wir jederzeit, wo sie sich befinden.



ORD MANTELL

Offiziell stellen die Inselwelten dieses Planeten einen Außenposten der Republik dar. Offiziell gehört Sachsen aber auch zu Deutschland. Und ähnliche Zustände wie dort herrschen auch auf Ord Mantell seit Jahren schon: Kriminelle Banden und Schmuggler-Kartelle streiten um die Kontrolle über den Planeten und den florierenden Schwarzmarkt.



TYTHON

Der mystische Waldplanet im inneren Kern der Galaxie war einst die Heimat der Jedi. Hierher zogen sich die Machtbubis beleidigt zurück, nachdem ihr Tempel ausradiert worden war. Angeblich kommunizieren sie nun durch Meditation mit der Macht. Wir tippen jedoch eher auf (be)rauschende Hippie-Partys wie damals in Woodstock.

Schmuggler wie dieser können hinter Kisten und Barrikaden in Deckung gehen.

>>„Was soll der Scheiß, Schuster?! Ihr Artikel ist schon wieder überfällig!"<<

Die schleimigen Hutten und ihre düsteren Verbrechersyndikate dürfen in *Star Wars* natürlich nicht fehlen.

>>Schlecht für die Gelenke: Gichtschwerter.<<

Von *Star Wars*-Fans geliebt: Per Würgegriff lässt unser Sith einen Gegner ordentlich abheben.

>>Nicht mehr solo: Han.<<

Mit vereinten Kräften stellen sich ein Trooper und ein Schmuggler ihren Feinden entgegen.

bisschen an die Geschichte von den 30 Zentimetern, die wir den Damen allabendlich verklickern wollen. Doch Bioware nimmt dieses Versprechen tatsächlich ernst und plant für jede Klasse einen vollkommen eigenen Handlungsstrang mit diversen Verzweigungen. Ob Sie dabei einen guten oder bösen Charakter verkörpern, legen Sie nicht allein durch die Wahl der Fraktion fest. Stattdessen entwickelt sich die Gesinnung Ihres Alter Ego je nachdem, wie Sie sich im Spielverlauf aufführen. So können Sie als Jedi-Anhänger trotzdem den Rocker-Proll raushängen lassen. Dann pöbeln und randalieren Sie eben herum und flirten mit sexy Sith-Ladys. Oder Sie verkörpern einen Weichei-Kopfgeldjäger, der sein tödliches Waffenarsenal für gute Taten nutzt. Der Wiederspielwert steigt auf diese Weise ins schier Unermessliche. Außerdem gewinnen Entscheidungsmomente zusätzlichen Reiz, da Online-Spiele kein klassisches Speichersystem unterstützen: Sie können nicht einfach das fiese Schwein raushängen lassen und anschließend auf den Schnellladeknopf hämmern, sobald Sie für Ihr Verhalten zur Rechenschaft gezogen werden. Sie müssen mit der Tragweite Ihrer Entscheidungen klar kommen und eventuelle Konsequenzen durchstehen! Die alte Republik gleicht in diesem Punkt dem wirklichen Leben. Miese Sache für all die Versager und Kellerkinder dort draußen, die mittels Videospielen ebenjener Realität ja eigentlich entkommen wollten.

GESCHICHTSSTUNDEN

Abgesehen von den charakterspezifischen Ereignissen bleibt der grundlegende Hintergrund natürlich für alle Spieler identisch. Etwa drei Jahrhunderte sind vergangen, seit die Spieler im ersten *Knights of the Old Republic* Darth Malak die Kauleiste poliert haben. Sith und Jedi feiern den Konflikt des Online-Ablegers ergo rund 3.700 Jahre vor den Geschehnissen der sechs Kinostreifen ab. Bekannte Figuren brauchen Sie logischerweise nicht zu erwarten. Dafür räumt die Wahl dieser Epoche aber einige Lizenzprobleme beiseite. Einerseits dürfen die Macher praktisch tun und lassen, was sie wollen – Narrenfreiheit olé! Was dabei Tolles herauskommen kann, beweisen wir selbst allmonatlich mit unserem Übermagazin. Andererseits fällt damit ein großer Kritikpunkt weg, der dem letzten *Star Wars*-MMO *Galaxies* noch schwer zusetzte: Verständlicherweise wollen



NAL HUTTA

Die dreckige Heimat des Hutten-Verbrechersyndikats. Modrige Sumpflandschaften wechseln sich mit verschmutzten Fabrikhochburgen und industriellem Ödland ab. Ein widerlicher und lebensfeindlicher Ort, der gewisse Parallelen zum Ruhrgebiet aufweist. Ohne die besoffen herumgrölenden Fußballfans natürlich.

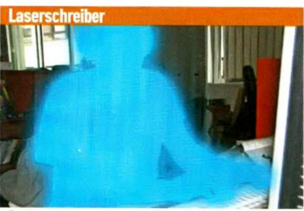
KORRIBAN

Der felsige, rote Wüstenplanet brachte einst die mächtigen Sith hervor und stellt tief im Outer Rim die Wurzel ihres finsteren Imperiums dar. Während Ruinen die staubige Planetenoberfläche zieren, bauten die bösen Bengel unterirdisch ihre Akademie und sagenumwobenen Tempel wieder auf.

Lasenswert

Lichtschwerter sind Kult! Doch wir hätten weitere Ideen für den Einsatz von Lasertechnologie.

Laserschreiber



Es gibt Laserscanner, mit denen wir geklaute Witze einscannen können, und Laserdrucker, mit denen wir unseren hirnverbrannten Stuss ausdrucken. Nun fehlt zum ultimativen Glück nur noch ein Laserschreiber, der unseren gepeinigten Seelen noch das letzte bisschen Arbeit abnimmt und unsere Tests tippt.

Intelligente Laser



Wir glauben zwar ehrlich gesagt nicht, dass der Fortschritt jemals solche Blüten tragen wird, doch ein bisschen träumen darf man als Redakteur ja wohl, oder? So hoffen wir weiter auf den ersten intelligenten Laser. Und vielleicht bekommen wir dann zur Abwechslung sogar mal intelligente Laserbriefe.

Laserpointer



Laserpointer bieten unzählige Einsatzmöglichkeiten. Zum Beispiel könnte man damit ... äh ... nein, wohl eher nicht. Oder aber ... vielleicht ... Mist, das ergibt auch keinen Sinn. Egal, auf jeden Fall wäre so ein Teil sicher nützlich! Wie, das gibt's schon? Na ja, wenigstens haben wir jetzt Brüste in diesem Kasten.

Rassenkonfliktpotenzial



Derzeit ist *The Old Republic* noch fast so unfertig wie die WM-Stadien in Südafrika. Doch die Entwickler bestätigten schon mal die folgenden drei Klassen.

Bei Ihrer Reise in die weit entfernte Galaxie stellt sich eine grundsätzliche Frage. Nicht etwa die nach Reisepass und Visum, sondern: Jedi oder Sith, Gut oder Böse – für wen machen Sie den Rücken krumm? Innerhalb der Parteien müssen Sie nicht zwingend nach deren Pfeife tanzen. Sie können auch als Streiter der Republik grundlos andere vermöbeln oder als Sith-Schüler für Werte wie Ehre, Treue und Menschlichkeit einstehen. Solche Entscheidungen treffen Sie in einzelnen Missionen stets aufs Neue. Etwas enger sitzt das Korsett der Klasse; diese müssen Sie wohl über das ganze Spiel beibehalten. Ob Sie zudem andere Rassen wie Wookiees oder Ewoks spielen dürfen, steht bisher ebenfalls noch nicht fest.

DER TROOPER

Diese Spezialeinheit bildet das Rückgrat der republikanischen Streitmacht und verfügt dank moderner Blastergewehre über deftige Feuerkraft. Die meiste Zeit rücken Trooper in bester *Counter-Strike*-Manier in kleinen Teams vor, können gegebenenfalls aber auch auf eigene Faust losziehen. Mögliche Spezialisierungsvarianten oder verwandte Klassen könnten Piloten, Feldsanitäter oder Scharfschützen umfassen.



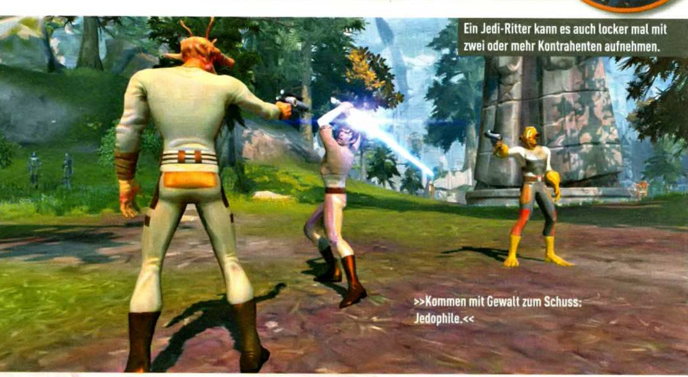
KOPFGELDJÄGER

Die Kopfgeldjäger formte Bioware nach dem Vorbild von Boba Fett und dessen Brut. Das resultiert nicht etwa in enormem Übergewicht, sondern in den Fähigkeiten zum waschechten „Jedi-Killer". Zudem verfügen diese Assassinen über die modernsten und gefährlichsten Technikspielereien des gesamten (Schwarz-)Marktes. Theoretisch nutzen sie diese im Dienste der dunklen Seite der Macht. Praktisch liegt ihre Loyalität aber dort, wo sich Kohle abgreifen lässt.



DIE SCHMUGGLER

Das „gute" Pendant zum Kopfgeldjäger. Zwar halten Schmuggler in Sachen Käuflichkeit locker mit diesen mit, doch am teuersten ist ihnen ihre Freiheit. Dementsprechend wagen sie sich bevorzugt für die Republik auf das Schlachtfeld, da selbige ihnen das geringere Übel zu sein scheint. Im Kampf nutzen Schmuggler gern den Überraschungseffekt und Stealth-Taktiken, um sich Vorteile zu erschleichen. Außerdem bekam *The Old Republic* dank dieser Klasse extra ein Deckungssystem spendiert.



Ein Jedi-Ritter kann es auch locker mal mit zwei oder mehr Kontrahenten aufnehmen.

>>Kommen mit Gewalt zum Schuss: Jedophile.<<

all die Turnbeutelvergesser und Dreirad-mit-Stützrädern-Fahrer dieser Welt am liebsten als lichtschwertschwingender Held oder dunkler Lord durch die Welt stapfen. In der Leinwandvorlage gibt es aber kaum noch Jedi. Doofe Sache! Zu Zeiten der alten Republik bevölkerten die Macht-Bubis mit ihren Leuchtsäbeln hingegen zu Tausenden die Schlachtfelder, wodurch Bioware Logikfehler elegant umgeht. Die Ausgangslage ergibt sich dabei folgendermaßen: Nach einer lang(weilig)en Periode des Friedens starten die Sith überraschend eine fette Offensive gegen die Republik. Die Truppen beider Fraktionen kloppen sich so lange die Köpfe weich, bis es zum Waffenstillstand kommt. Kurz vor dessen Unterzeichnung liefern die Sith jedoch ein hinterfotziges Meisterstück ab: Völlig unerwartet bringen sie Bombenstimmung nach Coruscant, ins Zentrum der Republik, feiern eine fette Zerstörungsorgie im Jedi-Tempel und versetzen diesen in unbewohnbare Zustände, die an unsere Redaktionsräume erinnern. Die Republik ist nach dieser Party völlig am Ende und kritzelt ihre drei Kreuze unter ein ziemlich unfaires Friedensabkommen. Ganz miese Tour! Schon nach kurzer Zeit erhitzt sich dieser Kalte Krieg zu einem brodelnden Grenzkonflikt. Die Republik zieht sich gezwungenermaßen langsam zurück. Das Sith-Imperium reißt sich nach und nach das ressourcenreiche Outer-Rim-Territorium unter den Nagel und Schmugglerbanden feiern Hochkonjunktur. Wer soll in solch finsteren Zeiten die Republik beschützen? Nach der Zerstörung ihres Tempels haben sich die Jedi beleidigt auf ihren Heimatplaneten Tython zurückgezogen und schmollen dort. Doch noch besteht ein Funken Hoffnung. Denn wer Wind sät, soll bekanntlich Sturm ernten. Und Sturm verspricht genial guten Spielspaß! Christoph Schuster

Info: www.swtor.com

Star Wars: The Old Republic

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Bioware/Electronic Arts
ERSCHEINT	Die Macht allein dies weiß!
VERGLEICHBAR	SW Galaxies, KotOR

CHRISTOPH SCHUSTER



Gehören Sie zu den a) unrasierten Hartz-IV-Empfängern, deren monatliche Bezüge für Oettinger-„Bier", Billigkippen und Abogebühren draufgehen, b) pickligen, fetten Kindsköpfen, die die Schule schwänzen, um mehr Zeit für ihre Raids zu haben, oder c) unattraktiven Hausfrauen, die ihre verzogenen Bälger vor Killerspielen parken, um sich online als sexy Blutelfe auszugeben? Falls eines davon zutrifft, spielen Sie bitte weiter *WoW*. Zählen Sie sich hingegen zum elitären Kreis der echten Rollenspieler, so leisten Sie mir Gesellschaft beim Warten auf Biowares MMO-Offenbarung.


AB DEM 24. JULI
WIRST DU DIE WELT
MIT ANDEREN AUGEN
SEHEN.

Ein menschlicher Charakter fliegt auf einem Luftschiff in die Schlacht. Hier werden Fantasy und Sci-Fi verknüpft.

>>Dildoregen: +10 % Schaden auf weibliche Gegner und schwule Elfen. WUSCH!<<

FINAL FANTASY XIV ONLINE

Sei kein Ostverächter!

Die Japaner von Square Enix sind gebärfreudiger als die Kelly Family. Das dreizehnte Kind ist noch nicht geworfen, da ist schon das nächste unterwegs.

Weil *Final Fantasy XIII* aber erst gar nicht auf dem PC erscheint, soll uns jenes Spiel herzlich egal sein. Ist auch besser so, denn beim Wirrwarr der unzähligen Veröffentlichungen kämen Sie eh nicht mit. Deswegen hier die Kurzfassung: *Final Fantasy XIV* ist ein Nachfolger des elften Teils, eines reinrassigen Online-Rollenspiels. Fette Stubenhocker aller Welt rotten sich diesmal auf dem virtuellen Kontinent Eorzea zusammen, einem Online-Makrokosmos, der eine Brücke zwischen Alt und Neu schlagen soll. Einige Monster und Charakterklassen werden aus dem elften Teil übernommen, deren Erscheinung und Verhalten allerdings rundum erneuert. Erfahrene *Final Fantasy XI*-Spieler dürfen sich in der voraussichtlich im Sommer 2010 startenden Beta-Phase trotzdem den Namen ihres *XI*er-Haudegens reservieren lassen.

VIELES NEU, WENIG BEKANNT

Das Entwicklerteam, das bereits an diversen Serientiteln arbeitete, werkelt an einem neuartigen Spielsystem, bei dem die Charakterentwicklung nicht über Erfahrungspunkte läuft. Stattdessen wird das ausgerüstete Equipment Einfluss auf Spielweise und eben Entwicklung des Helden haben. Weiterer Hinweis auf das Gameplay: Als Haupteinflüsse nennen die Entwickler *World of Warcraft*, *Age of Conan* und *Warhammer Online*. Drei grundverschiedene MMORPGs, die aber eines gemein haben: Zwar ist Gruppenspiel das wichtigste Element, allerdings kann man hier auch mal alleine Fortschritte machen. In *Final Fantasy XI* war das kaum möglich. Deswegen will Square Enix besonders am Balancing arbeiten. Christian Schönlein

Info: www.finalfantasyxiv.com

Final Fantasy XIV Online	
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Square Enix
ERSCHEINT	Sommer 2010
VERGLEICHBAR	Warhammer Online



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Ich bin beileibe kein großer MMORPGler. Um keinen Preis der Welt will ich vor dem PC verwahrlosen wie Kollege Brehme. Trotzdem habe ich *Final Fantasy XI* gegen meine Überzeugung gerne und ausgiebig gespielt. Da bin ich durchaus gespannt, wie besonders am Balancing gearbeitet wird. Denn dieses war der Grund, warum ich letztendlich das Handtuch warf. Dadurch bin ich heute aber auch wieder ein gutaussehender, charmanter und bescheidener Kerl. Weil das so bleiben soll, werde ich jetzt planen, wie ich dem dicken Fischer den Test unterschiebe.



>>Praktischer Effekt von Genfraß: Ein Hähnchen reicht für drei.<<

Chocobos, große Reittiere, sind ein Markenzeichen der Serie.



>>Legendärer Misserfolg: die *Quallen-Molkerei auf der Bounty*.<<

Das neue Kampfsystem koppelt Waffennutzung an Charakterentwicklung.

>>Hatte hinter Tor Nummer 1 seine Familie versteckt: der Zonk.<<

Zombieartige Monster treiben auch auf Raumstationen ihr Unwesen. Unser Marine hält mit seiner Gatling Gun dagegen.

Die meiste Zeit spielen Sie in isometrischer Sicht.

>>Typisches Bild in der Kantine: Alle laufen der Gulasch-Kanone hinterher!<<

Manchmal hilft nur die Flucht, damit der Schutzschild sich auflädt.

GREED

Ein Hoch auf Gierversuche?

Was haben der Nahe Osten, Arcandor und das Universum in *Greed* gemeinsam? Überall sieht die Zukunft schlecht aus!

Im Action-Rollenspiel *Greed* haben die Menschen nach der Erfindung des interstellaren Reisens angefangen, das Weltall zu kolonisieren. Als das neue Element Ikarium entdeckt wird, bricht ein wahrer Goldrausch aus. Was folgt, kennen PCA-Redakteure von der täglichen Bierlieferung: Alle wollen zuerst an den guten Stoff! Fünf Kolonialmächte wetteifern um die Vormachtstellung. Mittendrin der Spieler als ehemaliges Mitglied einer Militäreinheit.

CHARAKTERFRAGE

Das düstere Science-Fiction-Setting umfasst zwölf Levels, unterteilt in drei Kapitel. Am Ende jedes Kapitels lauert ein fetter Endgegner auf Sie. Insgesamt soll es 46 Monstertypen geben. Denen stehen drei verschiedene Charakterklassen gegenüber. Der Marine benutzt als Allzwecksoldat jede Art von Maschinengewehr. Der Pyro ist stark gepanzert und geht aggressiv vor. Seine Lieblingswaffe ist ein dicker Flammenwerfer. Als Dritter im Bunde erweist sich der Plasma Engineer als leichtfüßiger Fernkämpfer, der Plasma-Präzisionswaffen bevorzugt. Ihr Charakter kann Fähigkeiten in drei unterschiedlichen Bereichen anhäufen. „Aktiven" stehen „offensiv passive" und „defensiv passive" Skills gegenüber. Alle drei Kategorien dürfen Sie gleichzeitig einsetzen. So lassen sich Fähigkeiten flugs kombinieren. Außerdem soll das Spielgefühl merklich anders ausfallen, sobald Sie ein Attribut ändern. Für Sammelsüchtige ganz wichtig: *Greed* bietet eine Menge Waffen, Rüstungen und Items, die teilweise sockelbar sind. Für Zukunftsvisionen ist es zudem typisch, dass jedermann einen eigenen Schutzschild mit sich herumschleppt. Nimmt Ihr Recke also Schaden, wird dieser zunächst vom Schild absorbiert. Schildenergie regeneriert sich, sobald Sie eine Weile nicht feuern und nicht getroffen werden. Nervige Heiltrank-Orgien erwarten uns also in diesem Spiel nicht.

ABZUG NACH STEUERN

Greed wird vom Innsbrucker Studio Clockstone entwickelt. Dessen letztes Werk hieß *Avencast: Rise of the Mage* (PCA-Wertung in der 01/08: 66 Punkte), bekam Lob für tolle Rätsel und Schelte für eine grauenhafte Steuerung. Die Entwickler wollen genau diese Punkte aufgreifen. Zum einen soll auch *Greed* den Spieler mit kniffligen Kopfnüssen konfrontieren. Zum anderen soll sich der Titel einfach und präzise steuern. Mit den Tasten W, A, S und D laufen Sie, ein Mausklick schickt eine Salve gen Feind. Als Besonderheit können die Helden auch noch einen Dodge ausführen, also eine schnelle Ausweichbewegung in jede der vier Himmelsrichtungen. Diese Fähigkeit braucht allerdings eine gewisse Zeit, um sich wieder aufzuladen. Wer trotzdem Probleme hat, freut sich über das Speicherpunktsystem und die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Die beiden höheren müssen Sie aber erst freispielen. Gute Nachrichten übrigens für alle Gruppenkuschler: Entwickler Clockstone will einen onlinefähigen Koop-Mehrspieler-Modus für bis zu drei Spieler einbauen. Christian Schlütter

Info: www.headupgames.com

Greed

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Clockstone/Headup Games
ERSCHEINT	November 2009
VERGLEICHBAR	Space Siege, Diablo 3



CHRISTIAN SCHLÜTTER

Greed heißt auf Deutsch Gier. Darauf lässt sich gut reimen: Wie gerne hätte ich jetzt ein Bier! Das darf ich aber nicht vor vier! Sagt mein Chef, das blöde Stinketier! Was wollen diese Schläger hier? Aua, nicht in meine Nier'! Hilfe, wo bleibt Udo Kier? Ich hoff, der ist nicht auf der MIR? Jetzt lasst doch endlich ab von mir! Ich spiel auch was auf dem Klavier. Ein schönes Lied über ein Spiel namens *Greed*, das Spaß verspricht und gut aussieht. Besser als *Space Siege* dürfte es werden, das neue Spiel der Clockstone-Schergen. Das Lied ist aus, der Chef schmeißt mich raus!



Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.gamesandmore.de



>>Er hustet, säuft wie ein Loch und verliert dauernd Flüssigkeit, aber wenigstens ist seine Karre cool.<<

Dieser jung gebliebene Rentner posiert vor seinem getunten Wagen und der Golden Gate Bridge.

FIREBURST

Feuerstuhl-Probe

Brennende Autos und Beleidigungen ohne Ende – zum Glück ist unser Paris-Urlaub vorbei und wir dürfen wieder zocken.

Das flotte Rennspiel *Fireburst* der Hannoveraner Spieleschmiede exDream setzt Sie hinters Steuer schicker, hochgetunter Karren. Anders als in Ihrem richtigen Leben handelt es sich dabei jedoch nicht um tiefergelegte, türkisfarbene Twingos und Polos, sondern um Muscle-Cars, Pick-ups, Buggys und anderes schweres Gerät. Dadurch ist wenigstens sichergestellt, dass der Motorensound eher für ein wohliges Kribbeln sorgt statt für peinliche Fremdschäm-Attacken.

ZÜNDENDE IDEE

Damit *Fireburst* nicht in der Masse der Arcade-Rennspiele untergeht, spendierten die Entwickler ihrem Baby ein ganz besonderes Schmankerl. Per Knopfdruck verwandeln Sie Ihren fahrbaren Untersatz nämlich in ein rollendes Flammeninferno. Rammen Sie nun einen Gegner oder fahren dicht an ihn heran, kann es passieren, dass dieser ebenfalls Feuer fängt und in einer effektvollen Explosion in seine Einzelteile zerlegt wird. Das Gefährliche an der ganzen Chose: Auch Ihre eigene Karre erhitzt sich bei derlei Aktionen und wenn Sie es übertreiben und allzu lange als Feuerball herumrollen, kann es passieren, dass auch Sie mit einem lauten Knall von der Strecke fliegen. Gewiefte Piloten oder Menschen, die logisch denken können (= zwei verschiedene Chromosom-Arten haben) zünden ihren Fireboost daher an strategisch günstigen Stellen, wie etwa in der Nähe einer Wasserstelle. Das feuchte Element kühlt Ihre Schleuder nämlich wieder ab. Sind Ihre Kontrahenten allerdings nicht vollkommen hirntot, sollten Sie nach dem Einsatz Ihrer feurigen Spezialattacke aufpassen, da Sie im Anschluss ein leichtes Ziel für einen gegnerischen Konter sind. Je nachdem, welche Karre Sie fahren, unterscheiden sich die Fireboost-Arten. So gibt es beispielsweise eine Art Feuernova, eine Feuerspur hinter Ihrem Wagen oder eine schlichte, alles im Umkreis vernichtende Explosion. Da freut sich unser kleines, schwarzes Pyromanen-Herz.

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Eine weitere Möglichkeit neben der Wagenwahl, Ihrem Rennvergnügen eine persönliche Note zu verpassen, ergibt



Mit einem flammenden Buggy pflügt sich der Fahrer durchs Feld. Die Gegner nehmen Reißaus.

Sprungeinlagen sehen spektakulär aus – umso mehr, wenn die Autos brennen.

>>Darum sollte man Frauen helfen, das Kühlwasser zu kontrollieren.<<

Der Buggy im Hintergrund sollte dem Jeep nicht zu nahe kommen, sonst könnte er Feuer fangen.

sich daraus, dass verschiedene Spielercharaktere zur Verfügung stehen. Vor jedem Rennen wählen Sie den Fahrer Ihres Geschmacks zusätzlich zu Ihrer Karre aus und können so ganz gezielt Stärken ausbauen und Schwächen reduzieren. Jeder Wagen und jede Person verfügt nämlich über individuelle Attribute. Den einzelnen Charakteren stehen weiterhin zahlreiche Beleidigungen zur Verfügung, die Sie Ihren Kontrahenten um die Ohren hauen können – ein wahrer Segen für alle fluchenden Autofahrer, die sich tagtäglich mit diesen §&!%@-Rentnern herumärgern müssen. In Duellen mit KI-Fahrern reagieren die Herren übrigens empfindlich auf die Beschimpfungen und verhalten sich im Folgenden aggressiver. Aber mal ehrlich, was ist schon toll daran, seinen Rechner zu beleidigen? Dafür eignen sich diese blöden Penner, die sich Freunde schimpfen, doch viel besser.

BUSINESS AS USUAL

Die Rennen selber orientieren sich an der Genre-Konkurrenz. Mit Ihrem Flitzer düsen Sie über allerlei Offroad-Kurse, inklusive Brücken, Rampen und diverser Abkürzungen, die Ihnen taktische Vorteile gegenüber Ihren Mitfahrern versprechen. Oder Sie nach Timbuktu lotsen, weil Sie den Orientierungssinn eines toten Faultiers haben. Im Online-Modus balgen sich bis zu 16 menschliche Spieler auf den virtuellen Matschpisten um Ehre, Platzierungen und Schnitten mit großen Brüsten (hoffen wir zumindest). Außerdem soll es eine Art Autokampf-Arena geben, in der sich motorisierte Gladiatoren die Kotflügel demolieren und sich gegenseitig in blecherne Fackeln verwandeln – ganz wie in Paris!

FRÜHCHEN

Da *Fireburst* noch in den Kinderschuhen steckt, hakt es logischerweise noch hier und da. Beispielsweise sind Steuerung und KI der Gegner zurzeit schwankend, was die Qualität anbelangt. Manchmal rasen Ihnen die computergesteuerten Fahrer dermaßen davon, dass Sie sich fragen, ob die einen aktuellen Formel-1-Ferrari fahren. Ein anderes Mal jedoch verfahren sich die Kollegen derartig, dass man annehmen könnte, man spiele im Netzwerk-Modus gegen die Mädchenschule Waldfeucht. Alles Probleme, die den Entwicklern sehr wohl bekannt sind, und die auch bald der Vergangenheit angehören sollen. Fahrgefühl sowie Grafik und Sound machen hingegen bereits zu diesem frühen Zeitpunkt einen sehr ausgefeilten Eindruck und auch das Spieldesign macht Lust auf mehr. Und mal ehrlich, wer von uns hat sich noch nie gewünscht, nervige Hip-Hop-Raser wie etwa in der *Need for Speed*-Reihe einfach mal im Vorbeifahren anzuzünden? Eben. Sascha Lohmüller

Info: www.exdream.com

Fireburst

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	exDream/Black Inc.
ERSCHEINT	4. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Burnout: Paradise

SASCHA LOHMÜLLER

Ich bin ein großer Freund von Arcade-Rennspielen, da ich von allzu realistischen Simulationen schnell gelangweilt und genervt bin. Kombiniert man das Ganze dann noch mit der Möglichkeit, seine Gegner in brennende Klumpen Schrott zu verwandeln, dann werde ich erst recht hellhörig. *Fireburst* sieht bereits jetzt sehr vielversprechend aus und das Spielprinzip könnte durchaus frischen Wind in das Rennspiel-Genre bringen. Ob nun letztendlich ein einziges neues Feature reicht, um langfristig zu motivieren, lässt sich noch nicht sagen. Ich bin aber guter Dinge.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.


Der riesige Mo, Protagonist der neuen Story, verschanzt sich hinter einer Mauer.

>>Merkwürdig vertraut: eine Mauer im Osten und dahinter nur Monster.<<

BATTLEFORGE

Update: Geschichtenerzähler

***Battleforge* ist nicht nur seit diesem Monat kostenlos erhältlich, eine neue Story-Kampagne kam ebenfalls dazu.**

STRATEGIE | Kartenspiele sind vielfältig. Bei der breiten Masse boomt momentan *Poker*, bei Kellerkindern und PC-Spielern hingegen die Fantasy-Variante. Für das Online-Karten-Strategiespiel *Battleforge* erscheint seit einem Monat häppchenweise eine neue Story-Kampagne rund um ein riesiges, weißes Vieh und seinen Jäger. Das erinnert entfernt an Käpt'n Ahab und Moby Dick. Und damit hätten wir auch schon ein vulgäres englisches Wort im Text versteckt – wie einfach. Auf der DVD unserer Schwester-Zeitschrift PC Games 08/2009 finden Sie übrigens den Client zu *Battleforge*. Installieren und los! Sascha Lohmüller

Info: www.battleforge.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar wie der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris* mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION





PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



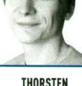
Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

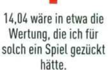
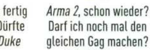


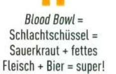
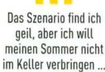
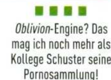
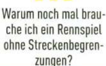




	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER KRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME	THORSTEN KÜCHLER
ANNO 1404 (siehe Seite 94)	■■■■■ Eines der besten Spiele Anno 2009.	■■■■ Aufbau ist nicht mein Ding, aber hier kann ich mehr als in den Vorgängern zerstören!	■ 14,04 wäre in etwa die Wertung, die ich für solch ein Spiel gezückt hätte.	■■■■■ Mein Sommerhit 2009! Fehlt bloß die Nahost-Erweiterung samt Selbstmordattentäter.	■■■■■ Verneigt euch vor dem Messias der Aufbau-Strategie! Hell yeah!	■■■■ Anno 1404 gab es die PCA und mich noch nicht, eine doofe Zeit! Das Spiel taugt aber!
ARMA 2 (siehe Seite 88)	■■ Auch mit Patch immer noch furchtbar. *würg*	■■■ Ich warte, bis es fertig gepatcht wird. Dürfte zeitgleich mit *Duke Nukem Forever* sein ...	■■ *Arma 2*, schon wieder? Darf ich noch mal den gleichen Gag machen? Nein? Schade.	■■ Enthält trotz Patch immer noch mehr Fehler als meine letzte Matheklausur damals!	■■ Bedauert mich – ich MUSS es spielen, aber wenigstens machen die Mods es besser.	■■ Dieses Spiel ist eine üblere Ruine als die Visagen der Typen links von mir.
BLOOD BOWL (siehe Seite 82)	■■■ Ganz nett, wenn man sich knapp 100.000 Sekunden lang eingespielt hat.	■■■ So unterhaltsam sollte jede Sportart werden. (Aber bitte nicht so kompliziert!)	■■ *Blood Bowl* = Schlachtschüssel = Sauerkraut + fettes Fleisch + Bier = super!	■■■ Das Szenario find ich geil, aber ich will meinen Sommer nicht im Keller verbringen ...	■■ Das taugt ja mal in etwa so für mich wie ein Tigertanga in Größe XS.	■■ Blutbowle schmeckt ekelhaft – das weiß jeder gestandene Kerl. Nicht meine Welt!
CALL OF JUAREZ 2: BOUND IN BLOOD (siehe Seite 84)	■■■ Danke, Herr Schuster, ich hatte *Brokeback Mountain* schon verdrängt!	■■■■■ Super! Frage mich aber, warum meine Kollegen *Brokeback Mountain* gesehen haben ...	■■■■■ In *CoJ 2* darf man Tiere in die Luft jagen – pfui, böses Spiel! ... Ich liebe es!	■■■■■ *Brokeback Mountain* störte mein Western-Weltbild massiv. *CoJ* rückt es wieder gerade!	■■■■■ Hurra, dieses Spiel rettet das Genre der Western-Shooter. Ich MUSS es haben!	■■■■ Dass der Redaktions-pole das Ding überbewertet, war klar, aber Spaß macht's!
DIVINITY 2: EGO DRACONIS (siehe Seite 76)	■■■■ Kommt genau richtig, um die Lücke zwischen *Fallout 3* und *Dragon Age* zu schließen.	■■■■ *Oblivion*-Engine? Das mag ich noch mehr als Kollege Schuster seine Pornosammlung!	■ Die einzigen Drachen, die mir in die Tüte kommen, sind Wick Rachendrachen.	■■■■ Ich liebe Drachen! Und ausgerechnet die Drachenpassagen haben sie verkackt ...	■■■■ Neiiiiin! Der Fischer hat meinen Satz geklaut. So ein Ars... äh... toller Chef!	■■■ Divinititivinity? *Oblivion für Arme* wäre wohl der bessere Name für dieses Spiel!
FUEL (siehe Seite 101)	■■ Wer hätte gedacht, dass es Begrenzungen für grenzenlosen Fahrspaß braucht.	■■■ Dem Spiel geht schon nach kurzer Zeit im wahrsten Sinne des Wortes der Sprit aus.	■■■ Warum noch mal brauche ich ein Rennspiel ohne Streckenbegrenzungen?	■■ Ich würde gern über die endlosen Weiten der Route 66 düsen ... Aber nicht am PC!	■■■ Ganz nett für zwischendurch.Taugt mir aber an der Konsole besser als am PC.	■■ Wie Fischers Kopf: Riesig groß, aber unglaublich leer. Wahrlich kein Renner!
HEADFIGHTER (siehe Seite 102)	■ Einfach frech, so einen Rotz unter anderem Namen als neues Spiel zu verkaufen.	■ Das ist das beste und großartigste Abenteuer mit dem Wort „Headfighter" im Namen!	■■■■■ Keine Ahnung, was das ist, aber der Titel klingt super!	■ Trägt seinen Namen zu Recht – es bekämpft alles, was in Ihrem Kopf noch übrig ist!	■ Klingt nach dem Skin-Headsimulator 2009. Solch einen Dreck ignoriere ich.	■ Der *Bettfighter* mit mir in der Hauptrolle wäre mir deutlich lieber gewesen.
OVERLORD 2 (siehe Seite 90)	■■■ Haut mich nicht um. Wahrscheinlich, weil wir uns zu ähnlich sind – der Overlord und ich.	■■■■■ Die fiesen Mini-Viecher erinnern mich an Herrn Küchler. Das Spiel ist dennoch spitze!	■■■■ Mächtig witzig und herrlich inkorrekt – hätte aber etwas mehr Innovation vertragen.	■■■■ Ich liebe Robbenbabys! Innen noch roh und mit Jack-Daniels-Barbecue-Soße. Muahaha!	■■■■ Den Vorgänger fand ich schon cool, aber jetzt isses noch besser. Böse sein ... Muhahaha!	■■■■ Unglaublich nah an der PCA-Realität: Fiese Bosse, strunzdumme Diener – verblüffend!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ ☹

Das Gastspiel des Monats

Ein Mal im Jahr fallen für Spielefans weltweit Weihnachten, Ostern und Vatertag in dieselbe Woche: Es ist E3-Zeit!

Damit wir Sie über alle Neuigkeiten der wichtigsten Spielemesse 2009 auf dem neuesten Stand halten konnten, scheute unsere Verlagsleitung weder Kosten noch Mühen und ließ die Redakteure in deren Freizeit übers Internet sämtliche Pressekonferenzen verfolgen. Zur Krönung reisten schließlich unser Redaktionswonneproppen W. Fischer und sein privates Messe-Babe Sebastian Stange für Sie nach Los Angeles. Dort löcherten sie Entwickler zu deren neuen Titeln, plünderten Publisher-Buffets, brandschatzten die Messestände und brachten tonnenweise Infos für diese Ausgabe mit nach Hause.



Unserem Chef Wolfgang Fischer tat der E3-Urlaub sichtlich gut ...

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL

Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	2/2009
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft Bukarest	5/2009
Dead Space	Ea Redwood Shores	1/2009

ACTION-ADVENTURE

Prince of Persia	Ubisoft Montreal	2/2009
Resident Evil 4	Capcom	7/2008
Mirror's Edge	Dice	3/2009

ACTION-ROLLENSPIEL

Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Mass Effect	Bioware	8/2008
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007

ADVENTURE

Geheimakte Tunguska	Fusionsphere	10/2006
Jack Keane	Deck13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007

AUFBAU-STRATEGIE

Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Plants vs. Zombies	PopCaps Games	8/2009
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005

ECHTZEITSTRATEGIE

Warhammer 40k: Dawn of War 2	Relic	5/2009
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
World in Conflict	Massive Entertainment	10/2007

EGO-SHOOTER

Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis Warhead	Crytek	11/2008

FLUGSIMULATION

Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER

Battlefield 2	Dice	8/2005
Left 4 Dead	Valve	1/2009
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008

ONLINE-ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard	2/2009

RENNSPIEL

Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
Burnout Paradise	Criterion Games	3/2009
Race Driver: Grid	Codemasters	8/2008

ROLLENSPIEL

Das Schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs	10/2008
Fallout 3	Bethesda Softworks	12/2008
The Witcher: Enhanced Edition	CD Projekt	11/2008

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Empire: Total War	Creative Assembly	5/2009
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN

Die Sims 3	The Sims Studio	8/2009
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005

SPORTMANAGER

Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 09	Electronic Arts	01/2009
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006

SPORTSPIEL

Street Fighter 4	Capcom	8/2009
FIFA 09	EA Kanada	12/2008
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	12/2008

TAKTIK-SHOOTER

Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

DIVINITY 2: EGO DRACONIS



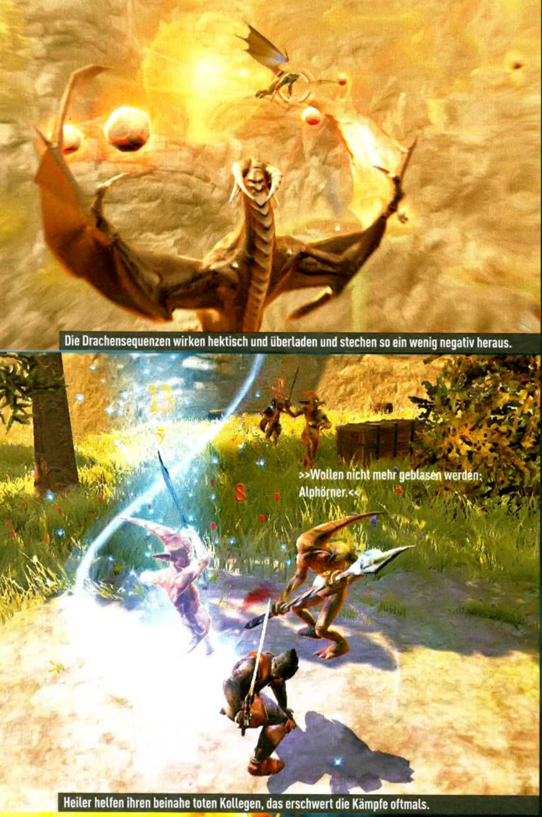
Drachsüchtig

Halb Mensch, halb Drache – *Divinity 2* stellt Sie vor die Möglichkeit, Ihre Gestalt jederzeit nach Belieben zu wechseln.

>>Phoenix aus dem Arsche.<<

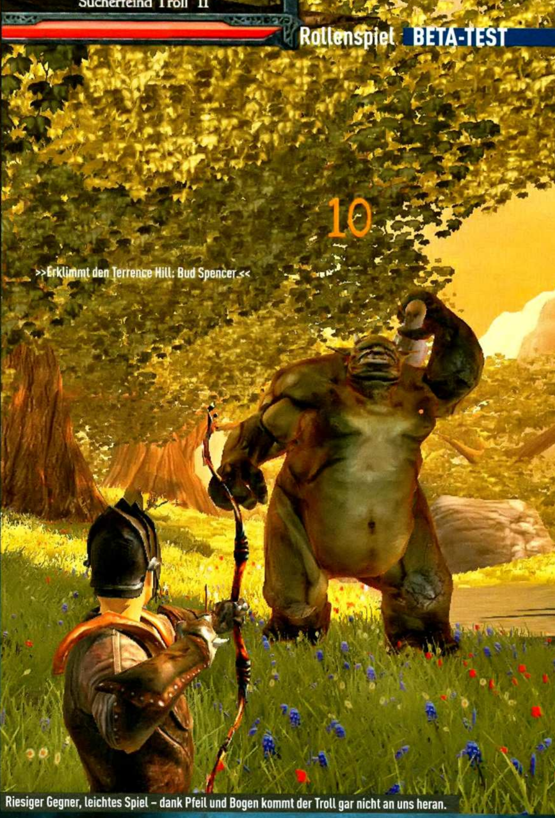
Die beiden Vorgänger waren eher auf Action getrimmt, *Divinity 2* ist ein waschechtes Rollenspiel. Ob der Wechsel gutgeht? Wir verraten es.

Die Geschichte von *Divinity 2: Ego Draconis* haben wir zwar in den Vorschau-Artikeln bereits mehrfach erläutert, aber für all die sporadischen Leser (ja, die soll es frecherweise tatsächlich geben) hier noch mal die Kurzfassung: Sie starten Ihr Abenteuer als Drachentöter-Azubi, dessen Ausbildung genauso schnell zu Ende geht, wie sie angefangen hat. Grund dafür ist nicht, dass Sie mit der Frau Ihres Chefs im Bett waren, sondern dass der letzte Drachenritter in Rivellon (so heißt die Spielwelt) auftaucht, und dessen Vernichtung hat oberste Priorität. Drachenritter sind Kerle, die sich jederzeit in eine der Riesenechsen und zurück in die menschliche Gestalt verwandeln können. Diese letzte mögliche Heldentat ist also ein gefundenes Fressen für einen angehenden Drachentöter – doch es kommt anders für Sie, als es soll: Kurz bevor der Drachenritter sein Leben aushaucht, überträgt er seine



Die Drachensequenzen wirken hektisch und überladen und stechen so ein wenig negativ heraus.

Heiler helfen ihren beinahe toten Kollegen, das erschwert die Kämpfe oftmals.



Riesiger Gegner, leichtes Spiel – dank Pfeil und Bogen kommt der Troll gar nicht an uns heran.

Fähigkeiten auf Sie und beauftragt Sie damit, den fiesen Obermotz Damian zur Strecke zu bringen, der Rivellon unterwerfen möchte. Gegen dieses Erbe hat Damian natürlich etwas und so sind Sie fortan damit beschäftigt, Ihre neuen Begabungen zu meistern und sich mit dem Möchtegern-Diktator herumzuschlagen.

WAS ÄH, WAS ÄH MACHEN?

Zugegeben, die Geschichte hört sich im Grunde irgendwie bekannt an. Ein strahlender Held kann als Einziger teuflische Schurken aufhalten – kennen Sie sicher schon zur Genüge. Doch *Divinity 2* unterfüttert das mit jeder Menge verschrobener Charaktere, netter Quests und anderer witziger Einfälle, die davon ablenken. Allerdings passiert es so auch ständig, dass man nicht recht weiß, was man gerade zu tun hat beziehungsweise warum man das, was alles im Tagebuch verzeichnet ist, erledigen soll. Die Spielwelt ist in Abschnitte unterteilt, die dutzende Bewohner, Gegner und Höhlen beherbergen, wodurch kaum Langeweile aufkommt. Schnell haben Sie Ihr Auftragsbuch voll, sollen Nahrung für jemanden besorgen, einen Brief überbringen, eine Froblinplage beseitigen (Froblins sind sozusagen die Goblins von *Divinity 2*) oder, oder, oder. Stapfen Sie dann arbeitseifrig los, um Ihren Mitmenschen zu helfen und Erfahrung für Ihren Helden zu sammeln, macht sich aber rasch Ernüchterung breit. Denn in Sachen Hilfestellung und Bedienkomfort kann man *Divinity 2* nicht zu den Musterschülern zählen: Die kleine Karte, die oben links im Bildschirm prangt, zeigt Ihnen nur Gegner in der Nähe an, in ganz seltenen Fällen auch mal wichtige Personen – wohin Sie gehen sollten, um aktuelle Aufgaben zu lösen, das müssen Sie alleine herausfinden. Genauso nutzlos erweist sich die Weltkarte. Die zeigt zwar das aktuell bereiste Gebiet, jedoch nicht, wo Sie wichtige Dinge wie Teleporter oder Ähnliches finden. Auch hier sind Ihr Erkundungstrieb und Glück gefragt. Der Blick ins Tagebuch, in dem alle Aufträge festgehalten werden, erscheint als letzter Rettungsanker plausibel, hilft aber auch nicht weiter. Denn dort steht zwar im Groben, was zu tun ist, die Ortsbeschreibungen könnten allerdings auch von unserer Layouterin Anne stammen, getreu dem Motto: „Die Mine findest du links neben dem Fluss, rechts am Baum vorbei ... also ich meine rechts und links vorbei ... na ja, du findest es schon." Trotzdem begeistern die Aufgaben und Sie rennen gern durch die Pampa auf der Suche nach neuen Betätigungsfeldern, auch wenn Sie selten das Gefühl haben, etwas in der Welt bewegt zu haben; Sie versorgen eher Einzelschicksale.

VERWÄHL DICH NICHT!

Obwohl sich unser Testergebnis bis hierhin zugegebenermaßen eher schlecht anhört, gebührt Larian Studios Lob dafür, wie hoch die Aufgabendichte in den einzelnen Gebieten ausfällt. Natürlich sind unter den Aufgaben auch Standardtätigkeiten, die man aus anderen Rollenspielen zur Genüge kennt, etwa typische Botengänge, doch größtenteils stellt Sie *Divinity 2* während der Quests vor Wahlmöglichkeiten. Überbringen Sie den anvertrauten Brief wie angetragen oder lesen Sie ihn und schauen Sie, welchen Vorteil Sie daraus ziehen können? Bringen Sie den fiesen Magier mitsamt seiner Trollarmee um die Ecke oder verhandeln Sie und kassieren von ihm und den Dorfbewohnern eine Belohnung? Helfen Sie dem wehrlosen Müller oder lassen Sie die Attentäterin gewähren und warten ab, was diese Ihnen dafür als Belohnung gibt? Ständig ist Ihr Gewissen gefragt und die Auswirkungen Ihrer Wahl folgen auf dem Fuße. Diese Entscheidungsmöglichkeiten machen Spaß, laden zum Experimentieren ein und sorgen immer wieder für Abwechslung sowie witzige Situationen. Doch egal wie Sie am Ende handeln, beeinflusst werden nur Belohnungen oder Folgeaufgaben, die sich ergeben beziehungsweise wegfallen. Tiefer gehende Konsequenzen wie einen schlechten Ruf bekommen oder Vergleichbares gibt es nicht. Die Spielwelt fungiert mehr als Kulisse denn als lebendige Welt.

ER KOMMT! BEWEGT EUCH!

Egal wohin Sie gehen, die Bewohner und Monster Ri-

Testlogbuch
Divinity 2: Ego Draconis

Ein wahrlich traumhaftes Rollenspiel



SEBASTIAN WEBER

FREITAG, 12.06.2009 | 14:59 Uhr
Wir haben die aktuellste Version von *Divinity 2* von dtp bekommen, welche mir Boss-Mops Wolfgang F. mit einem freudigen „Da machen wir den Beta-Test in der nächsten Ausgabe!" in die Hand drückt. Mir wird klar, ich hätte heute doch keine Überstunden machen sollen. Neuer Vorsatz: Immer an die Kernarbeitszeit von 12 Uhr bis 13:45 Uhr halten. Wieder was gelernt.

FREITAG, 19.06.2009 | 13:44 Uhr
Ich habe es geschafft, eine Woche so getan, als würde ich arbeiten, und keiner hat es gemerkt. Denkste! Fischer W. fängt mich am Aufzug ab und fragt nach dem Stand bei *Divinity 2* – auch rechtzeitig gehen hilft nix. Na ja, jetzt erst mal Wochenende, Gras über das Rollenspiel wachsen lassen.

MONTAG, 22.06.2009 | 12:01 Uhr
Ich hab das Wochenende mit meinem Hausdrachen verbracht, der sich aber leider nur selten in einen Menschen verwandelt. Ständig spazieren gehen, gemeinsam kochen oder ins Theater – das hält doch kein Mann ... äh Mensch aus. Apropos Drachen, jetzt muss ich doch mal *Divinity 2* anwerfen, eine halbe Stunde sollte ich es schon gespielt haben für den Test.

MONTAG, 22.06.2009 | 12:43 Uhr
So, das Spiel ist installiert, es geht mit der Charakter-Erstellung los. Kurz darauf stiefele ich durch das virtuelle Unterholz, treffe auf einen Händler, der mir ein paar schmackhafte Küchler verkaufen will. Chef Thorsten in *Divinity 2*? Was ist hier denn los? Na ja, nichts wie weg. Ich drehe mich um, es steht ein riesiger Höhlentroll vor mir – Wolfgang Fischer aus dem Gesicht geschnitten. Ein Schlag später stirbt mein Held, der seltsamerweise „AoäuAsfdjh ## asdfcphaoifda:: o" heißt.

MONTAG, 22.06.2009 | 12:47 Uhr
Mein Telefon klingelt – ich wache auf. Kurz nachdem ich mich orientiert habe, wische ich meinen Sabber mit dem T-Shirt eines Praktikanten von der Tastatur und sehe, dass die Installation von *Divinity 2* abgeschlossen ist. Es kann also losgehen.



Dank des Haustiers kommen wir gegen starke Gegner an.



Der Schwierigkeitsgrad steigt, wir sterben ständig.

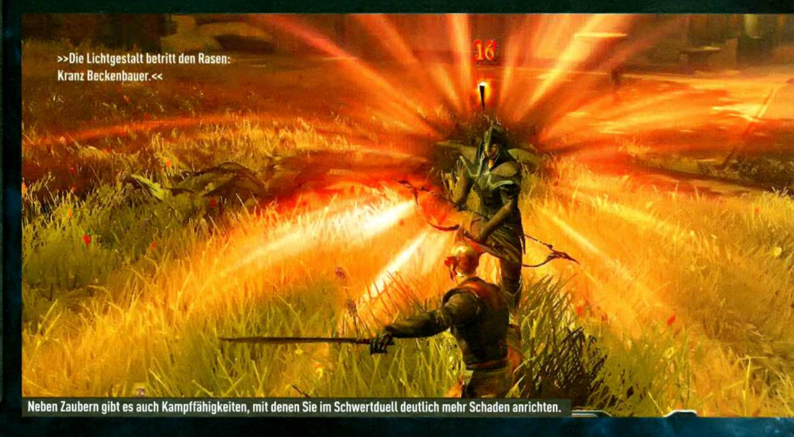


Endlich ist es so weit, mithilfe des Drachensteins (das Ei in der Mitte) erlangen Sie die Fähigkeit, sich in die Echse zu verwandeln.

vellons sind immer an ihrem zugewiesenen Platz oder in einem Areal. Spielereien wie Tag-und-Nacht-Wechsel oder Tagesabläufe gibt es nicht. Das macht es für Sie einfach, besagte Typen zu finden, und die Entwickler haben weniger Probleme, die Spielwelt möglichst fehlerfrei aufzubauen, – was Larian Studios erfreulich gut gelungen ist. Jedoch raubt es Rivellon auch einiges an Glaubwürdigkeit. Dafür haben die Grafiker gute Arbeit geleistet und spielen – ganz bewusst – mit Lichteffekten, um die passende Stimmung für einzelne Gebiete zu schaffen. So dürfen Sie immer wieder postkartentaugliche Motive bestaunen. Allerdings sieht dagegen mancher Charakter undetailliert aus oder wie der Zwilling eines anderen. Und auch dass das Wasser ruckelig durch die Spielwelt fließt oder sich ein Mühlstein nicht geschmeidig dreht, also Animationsstufen fehlen, knabbert am Realitätsgrad. Ebenso fragwürdig wie unrealistisch ist, dass sich zum Beispiel keiner daran stört, dass Sie wild plündernd durch die Dörfer ziehen und alles in Ihren Taschen verschwinden lassen, was nicht niet- und nagelfest ist. Kleptomanen kommen so schnell auf einen ansehnlichen Geldbetrag, der in tolle Waffen und andere Gegenstände investiert werden kann.

3, 2, 1 – MEINS!

Die Händler in den Orten haben allerlei Nützliches im Angebot. Von Heiltränken, von denen es viel zu wenige gibt, über Schwerter und Rüstungen verkaufen die Kaufmänner Ihnen alles, solange Ihr Goldbeutel prall gefüllt ist. Kritikpunkt hier ist das Kaufmenü, über das die Geschäfte abgewickelt werden. Die Gegenstände liegen dort völlig unsortiert rum und Sie dürfen sich erst einmal jegliche Werte ansehen, bevor Sie ein Schnäppchen machen. Doch auch wenn Sie alle Schwerter unter die Lupe genommen haben, wissen Sie nicht, ob die neue Klinge besser oder schlechter ist als die, welche Ihr Recke gerade in seinen Pranken hält. Eine Vergleichsfunktion? Nein, das wäre zu viel Komfort! Und was sich die Entwickler dabei gedacht haben, dass es im Menü einen Reiter gibt, über den Sie die Ausrüstung, die Sie gerade tragen, betrachten können – außer Ihres Bogens, das bleibt ihr Geheimnis. Praktisch ist dagegen auf der anderen Seite, dass das Spiel Ihnen im Inventar mit grünen und roten Zahlen anzeigt, welche Werte Ihres Schützlings sich positiv oder negativ verändern, wenn Sie einen Ausrüstungsgegenstand mit einem anderen tauschen. Warum geht das aber nicht auch dann, wenn man



Neben Zaubern gibt es auch Kampffähigkeiten, mit denen Sie im Schwertduell deutlich mehr Schaden anrichten.

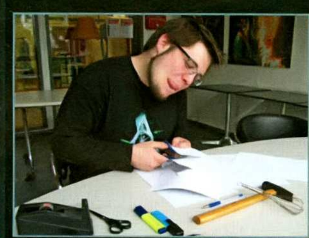
beim Schmied um die Ecke steht? Denn aufgrund der fehlenden Vergleichsoption kann es schnell geschehen, dass Sie etwas verkaufen, dass Sie noch gebrauchen könnten, denn die Flut an Objekten ist enorm. In Sachen Beute lässt sich *Divinity 2* nicht lumpen. Am Ende einer jeden Aufgabe bekommen Sie bestimmte Belohnungen und dürfen zudem meist noch eine zusätzliche abgreifen. Dazu kommen all die Dinge, die Sie Gegnern abluchsen oder in Kisten finden, von denen es viel zu viele leere gibt. Zwar erreicht das Drachenritter-Abenteuer bei Weitem nicht *Diablo*-Dimensionen, aber Jäger und Sammler werden auf alle Fälle befriedigt.

SCHWING DEIN DING

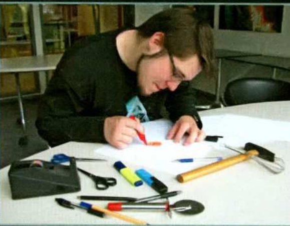
Apropos besiegte Gegner, möglichst viele Widerlinge umzuhauen ist nicht nur wichtig, um Ihren Rucksack schnell mit Gegenständen zu füllen, sondern auch um Ihren Helden zu verbessern. Wie gewohnt gibt es Erfahrungspunkte und Stufenanstiege, allerdings steht es Ihnen völlig frei, welche Fähigkeiten Sie erlernen möchten, denn es gibt keine Klasseneinteilung. Jedoch hätte der Talentbaum übersichtlicher ausfallen können. Dort zeigt Ihnen *Divinity 2* alle Begabungen von Anfang an. Deshalb verliert man leicht den Überblick; auch da Sie nur schwer erkennen, welche Fähigkeiten aufeinander aufbauen oder nötig sind, um andere freizuschalten. Der gebräuchliche Begriff Talentbaum trifft hier nicht zu, eher Talenthaufen. Doch zurück zu den Gegnern: Die Kämpfe sorgen in der uns vorliegenden Version noch für einige Probleme. Es fängt bei der Steuerung an. Obwohl heutzutage fast jeder Spieler eine Maus mit Mausrad sein Eigen nennt, erlaubt es *Divinity 2* nicht, diese Funktion zu belegen. Stattdessen finden Sie die Option, die Kamera hinein- und herauszuzoomen auf der Tastatur, drehen lässt sich die Kamera überhaupt nicht, Sie sehen Ihren Helden immer starr von hinten. Viel schwerwiegender vermiest aber die automatische Zielfunktion den Spaß an den Kloppereien. Im Nahkampf klappt das Agieren gut, denn Ihr Held verdrischt immer denjenigen in der Nähe, in dessen Richtung Sie blicken. Im Fernkampf jedoch versagt das System. Holen Sie Ihren Bogen aus der Tasche, visiert Ihr virtuelles Abbild willkürlich einen Gegner in Sichtweite an. Drücken Sie dann ab, treffen die Pfeile – mal kritische Stellen, mal Körperteile wie den Arm. Beeinflussen können Sie den Treffer nicht, denn es gibt kein Fadenkreuz. Bei einzelnen Monstern nervt das weniger. Treffen Sie aber auf eine Gruppe von drei Kriegern und einem Heiler, sieht das anders aus. Denn *Divinity 2* zielt erst einmal auf die heranstürmenden Schwertschwinger, die kurz vor ihrem Ableben immer wieder vom Zauberer im Hintergrund gerettet werden. So macht sich schnell die Zornesröte in Ihrem Gesicht breit. Warum die Entwickler nicht einfach ein Fadenkreuz eingebaut haben, damit der Spieler selbst entscheidet, auf welches Objekt in Reichweite er seine Pfeile abfeuern möchte? Vielleicht ein Zugeständnis für die Gamepad-Steuerung der Konsolenversion, wo das Zielen etwas schwerer fallen könnte. Taktisches Vorgehen dürfen Sie in den Kämpfen also vergessen, denn Sie können nicht gezielt bestimmte Gegner angreifen. Im Nahkampf unterscheidet sich *Divinity 2* im Grunde lediglich bezüglich der Kameraperspektive von Action-Rollenspielen wie *Diablo*. Sie klicken die linke Maustaste, der Held haut mit dem Schwert zu.

Mach Drachen-Sachen!

Die Welt von *Divinity 2* ist voller Drachen. Wäre es nicht cool, selbst solch ein Flammen-Viech zu haben? Unser Vierfinger-Faultier Christoph-Peter Schuster hat zusammen mit Kollege B. Abelfish eine original chinesische Bastelanleitung übersetzt und ausprobiert.



Schritt 1: Nehme Handelspapiers bedecken und falten Sie es. Tonnen Sie das Aidé. Le Draw de all les sechs und ein aidé für eine Zentimetermarkierung an und den Kupeerand Sie mit Vektor 7/2 a vom Blatt das Kreisquadrat.



Schritt 2: Faden Oberflächen centimeters the of 3.2 centimeters and of 4.6 as between of zu wallen die flache Sektion with le Grid M 4 square and die Zone X9 with zu sprechen rote color. Stab aller broken teile mehr together.



Schritt 3: Dauerstellen B-minus und Rhesusfaktor null müssen mit Sputen angeschlossen werden. Lassen Sie Zusatzbestes ein Hammer ein. Alle weiteren Teile kleben Sie zusammen am Gründen. Im Funkeln des Endes ein wenig fügen Sie hinzu.

Wenn Sie unsere unmissverständlichen Anweisungen zu auf diese Weise befolgten, konnte ein eindrucksvoller drache vor Ihnen. Einem Ihrer Liebe wird sicher genau die selben über dieses Geschenk wie unsere Redakteurstelle Knuddel Fischer gefallen. Wenn Ihre Resultatsblicke anders als, Sie entweder ein wenig falsch bildeten oder eine Frau sind. Wir haben ein ließen uns auch hier klopfen: Und Sie Kauf Sie zum folgenden Fantasiegeschäft zu den Aufladungen einfach eine Drachenstatue. Jene Arbeiten gerade als eindrucksvoll und lässt Arbeit nicht so viel scheißen!





Die Zwischensequenzen führen die Geschichte stimmungsvoll fort, hier treffen wir auf Damian.



Nicht nur der Held hat Sprungattacken und Kombos drauf, auch Ihre Gegner greifen in die Trickkiste.

Sie klicken wieder und wieder, bis der aggressive Pixelhaufen zusammensackt. Kombos und Spezialangriffe führt der Held dabei selbstständig aus, von anspruchsvollen oder kniffligen Spielsituationen ist hier keine Spur.

DU BIST ABER STARK!

Ihr Bogen hat einen weiteren Nachteil: Die Pfeile dafür liegen in unendlicher Zahl in Ihrem Inventar. Das klingt praktisch, zerstört aber das Kräftegleichgewicht in den Scharmützeln. Da die Monster nicht die Schlausten sind, nehmen Sie diese einfach von einer erhöhten Position unter Feuer – leichter geht es kaum mehr. Der Schwierigkeitsgrad schwankt sowieso enorm. Bis zu dem Moment, an dem Sie zum Drachenritter werden, hauen und stechen Sie sich problemlos durch Rivellon, doch dann sterben Sie plötzlich durch die Attacke jedes zweiten Gegners, da diese sprunghaft stärker werden und Heiltränke Mangelware sind. Hat Ihre Spielfigur dann noch keinen brauchbaren Bogen im Gepäck, besorgen Sie sich schon mal Baldrian-Tropfen, damit Sie nicht alles um sich herum kurz und klein schlagen. Dieses Balancing-Problem tritt übrigens immer auf, wenn Sie in ein neues Gebiet fortschreiten. Die Gegner werden erst immer schwächer, dann betreten Sie einen neuen Landstrich und sterben ab dann am laufenden Band. Glücklich schätzen sich dann diejenigen, die sich bei einem Nekromanten ein Haustier bauen lassen. Dort kombinieren Sie alle möglichen Leichenteile, die Sie im Gepäck haben, also verschiedene Köpfe, Arme und Beine. Heraus kommt ein widerliches Monster, das Sie im Kampf unterstützt und da abgeht wie

Komplexer, als man denkt!

Die Quests in *Divinity 2* stellen Sie immer wieder vor die Wahl – hier ein Beispiel:







Schritt 1: Wir sprechen mit dem Müller, jedoch hat er keine Arbeit für uns. Dank der Fähigkeit Gedankenlesen erfahren wir aber, wo er den Schlüssel zu seinem Keller versteckt. Mal sehen, was es da zu holen gibt.

Schritt 2: Im Untergeschoss erfahren wir von einem sprechenden Baum, dass der Müller eigentlich ein Alchemist ist. Er versteckt sich vor Assassinen, die ihn töten wollen – unser Auftrag: sie finden und aufhalten. Dafür sind aber Zeugen nötig.





Zeuge 1: Auf der Suche nach den Assassinen sprechen wir mit dem Hauptmann der Stadtwache, ihm ist nichts Ungewöhnliches aufgefallen.





Zeuge 2: Rosi, die Frau des Schweinezüchters, hat merkwürdige Gestalten an einer Kapellenruine bemerkt. Dort treffen wir auf einen der Assassinen, der uns berichtet, dass wir zu spät kommen. Er greift uns an, damit wir den Plan, den Müller zu töten, nicht vereiteln.



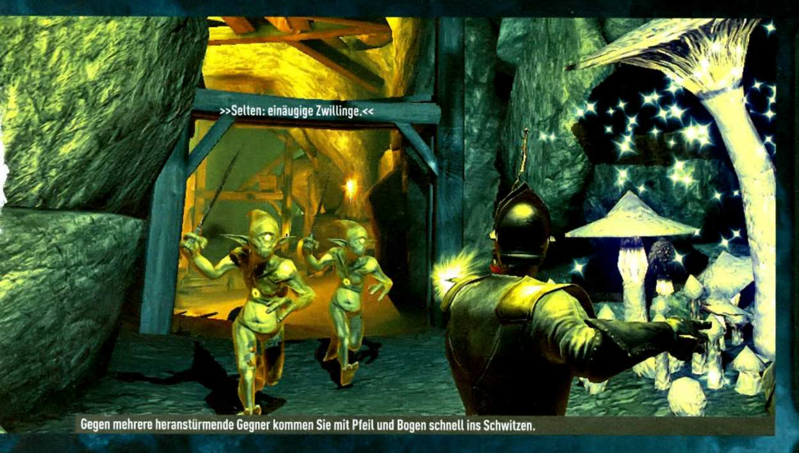
Ende: In der Mühle will das Killerkommando den Müller um die Ecke bringen, wir kommen gerade rechtzeitig.



Böse: Wir helfen der Assassine, kassieren ein mächtiges Schwert und die Option auf weitere Aufträge. Ob es auf Dauer Nachteile bringt?



Gut: Wir besiegen die Assassine, ergattern so ihre Ausrüstung und eine Belohnung vom Müller. So haben wir die Gunst des Alchemisten gewonnen.



Gegen mehrere heranstürmende Gegner kommen Sie mit Pfeil und Bogen schnell ins Schwitzen.

Rambo auf Speed, denn das Vieh haut einfach alles um, was Ihnen feindlich gesonnen zu nahe kommt. Das erleichtert Ihnen das Leben natürlich ungemein, kratzt aber am Spielspaß. Ob sich das Balancing der Kämpfe noch ändert, wissen wir nicht. Larian Studios arbeitet bis zur Veröffentlichung nämlich genau daran, dass die Kämpfe ausgewogen sind.

FLIEG, JUNGER DRACHE

Genannte Nekromanten gibt es vereinzelt in der Welt zu finden. Haben Sie aber erst einmal den Drachenturm – sozusagen Ihr Eigenheim – erobert, baut Ihr persönlicher Helfer Ihr Haustier zusammen. Besagter Drachenturm ist auch der Schlüssel dazu, dass der neugeborene Drachenritter seine Drachengestalt annehmen kann, wodurch sich der Spielablauf erheblich ändert. Ab diesem Zeitpunkt dürfen Sie sich mit einem Tastendruck jederzeit in die Echse oder zurück in die Menschengestalt verwandeln. Das nutzt *Divinity 2*, um neue Rätsel zu stellen. Beispielsweise gibt es bestimmte Areale, die mit einem Schutzschild gegen die Reptilien geschützt sind. Um durch die Gebiete zu kommen, müssen Sie also zunächst das Kraftfeld in Menschenform ausschalten, damit Sie als Drache weiterkommen. Das motiviert, denn es erwartet Sie immer wieder etwas Neues. Weniger motivierend sind dagegen die Kämpfe. Problem: Man weiß nie genau, wie hoch die Reichweite des Flammenatems ist. Außerdem fühlt man sich selten als die mächtige Feuerechse, vor der alle erzittern. Das liegt vor allem daran, dass Sie Bodenziele erst gar nicht angreifen dürfen. Diese werden kurze Zeit nach Ihrer Verwandlung unsichtbar. Erst wenn Sie landen, tauchen die Kerlchen wieder auf. Lob hat Larian Studios trotzdem verdient: Obwohl die Flugeinlagen etwas hektisch wirken, die stimmige Musikuntermalung und die Rätsel entschädigen für so manchen Fehler.

DAS MUSS ICH HABEN?

Fehler und nervige Kleinigkeiten gibt es in *Divinity 2* zuhauf, doch Larian Studios arbeitet die verbleibenden drei Wochen bis zur Veröffentlichung unter Hochdruck an Dingen wie der Ausgewogenheit der Kämpfe und der Belohnungen, auch an der Optimierung des Spiels generell. Was also am Ende von all den Mängeln wegfällt oder bleibt, das lässt sich momentan schwer einschätzen. Und trotz all der Kritik machte *Divinity 2* in der bisherigen Spielzeit vor allem aufgrund der enormen Aufgabendichte, der Abwechslung innerhalb der Aufträge, der skurrilen und witzigen Charaktere sowie des Humors Laune. Ob das über die gesamte Spielzeit so bleibt, das verraten wir Ihnen kommende Ausgabe, wenn wir die finale Testversion gespielt haben. Sebastian Weber

Info: www.divinity2.com

SEBASTIAN WEBER



Erfreulich fehlerfrei und flüssig lief die Vorabversion. Dass die Aufgaben Spaß machen und die Charaktere teilweise wunderbar gezeichnet sind, wusste ich schon und beide Punkte haben großen Anteil am Spielspaß. Problematisch sind die Mängel im Bedienkomfort und bezüglich der Ausgewogenheit der Kämpfe – hier sollte Larian Studios bis zur Veröffentlichung nachbessern. Aber die Drachenpassagen erwiesen sich nicht als so schrecklich wie befürchtet, auch wenn sie aus dem drachenlosen Rollenspiel-Part vom Anfang des Spiels herausstechen. Alles in allem stimme ich Kollegen Schütz zu: *Divinity 2* ist ein gelungenes Rollenspiel, aber sicher kein Überraschungshit. Vormerken sollten Sie sich den Drachenspaß jedoch allemal.

FELIX SCHÜTZ



Von den Drachenkämpfen habe ich in meinen zwölf Spielstunden kaum etwas gesehen – da vertraue ich auf das Urteil des Kollegen Weber und schiebe somit alle Verantwortung auf ihn. Was ich aber bereits an Quests, Charakteren und Atmosphäre erlebte, hat mir gut gefallen – auch wenn ich bis auf das Gedankenlesen kaum neue Ideen entdecken konnte. Die Bedienung lässt zwar etwas Komfort vermissen und das Balancing hat noch Schwächen, doch dafür läuft unsere Vorabversion bereits flüssig, stabil und zeigt nur wenige Bugs. Meine Prognose: Ein motivierendes Rollenspiel, aber wohl kein *Oblivion*-Killer.

Divinity 2: Ego Draconis

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	24. Juli 2009
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Larian Studios
VERTRIEB	dtp
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
Die Systemvoraussetzungen standen zum Redaktionsschluss noch nicht fest.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Es gibt nur einen letzten Drachenritter. Folglich spielen Sie nur an sich herum.

GRAFIK	77%
SOUND	82%
STEUERUNG	72%

TENDENZ

SEHR GUT

Enorm umfangreiches, abwechslungsreiches Rollenspiel mit Mängeln beim Bedienkomfort

Vergleich



Drakensang – Test in Ausgabe 10/08

PRO + CONTRA
- + Packende Geschichte
- + Atmosphärische Spielwelt
- + Lange Spieldauer
- – Stellenweise unkomfortabel

85% EINZELSPIELER



Divinity 2: Ego Draconis

PRO + CONTRA
- + Enormer Spielumfang
- + Abwechslungsreicher Spielverlauf
- – Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- – Viele kleine Detailfehler



SEHR GUT EINZELSPIELER



Gothic 3: Götterdämmerung – Test in Ausgabe 02/09

PRO + CONTRA
- + Offene Welt lädt zum Erkunden ein
- + Dichte Atmosphäre
- – Anspruchsloses Kampfsystem
- – Sehr viele Fehler

65% EINZELSPIELER

>>Ein Fest für die Augen: chinesischer Damen-Football.<<

Angriffe wie harte Blocks schalten schon mal einen Feldspieler für mehrere Runden aus.

BLOOD BOWL

Da ist doch was foul!



VERGLEICH

Dawn of War 2



88%
Test in Ausgabe 05/09

BESSER



SCHLECHTER

Speedball 2: Tournament

70%
Test in Ausgabe 02/08

***Blood Bowl* ist etwas für Hartgesottene. Bis Sie damit Spaß haben, vergeht locker ein Dutzend Stunden.**

Eins vorweg: Bei *Blood Bowl* handelt es sich um ein taktisches Fantasy-Football-Spiel, das auf einer Tabletop-Vorlage von Games Workshop basiert (siehe Kasten auf der rechten Seite). Neulinge (und damit meinen wir sämtliche Spieler, die mit jener Vorlage noch nie etwas zu tun hatten) werden die ersten Spielstunden ähnlich ratlos dasitzen wie Gangster-Rapper vor einem Rock-Album: Sie werden mit dem guten Ding einfach nichts anzufangen wissen. Im Gegensatz zu unserem Beispiel liegt das aber nicht an der geistigen Kompetenz der Konsumenten, sondern am schwierigen Einstieg von *Blood Bowl*. Da hilft einem die knappe Einführung auch nicht. Man erlernt das Spiel nur durch stundenlanges Ausprobieren.

SPEEDBALL FÜR TAKTIKER

Wer die ersten Stunden überstanden hat, ohne dabei vor Frust in die Tastatur zu beißen, begreift nach und nach das System: In einer Partie *Blood Bowl* treten zwei Mannschaften zu je elf Spielern gegeneinander an. Ziel ist es, einen dornengespickten Ball über die gegnerische Hälfte des Spielfeldes zu bringen und dort mit einem Touchdown zu punkten. Bis hierhin also ganz wie bei der Lieblingssportart der Amerikaner. Der Unterschied: Bei *Blood Bowl* fallen Angriffe wie Tackeln (auch bekannt als „Tiefhalten") um einiges brutaler aus. Kaum eine Runde kommt ohne Knochenbrüche, Blut oder gar Todesopfer unter den Feldspielern aus. Ein Element, das schon vor Urzeiten bei *Speedball* (Amiga) Begeisterungsstürme auslöste. *Blood Bowl* ist aber kein bloßes Sport-Gemetzel, sondern ein Taktikspiel (mit eben jenem Gemetzel-Anteil), bei dem der Spieler tatsächlich überlegt vorgehen muss. Mit dem Kopf zu arbeiten sind Sie ja hoffentlich noch von dem schweren Einstieg gewöhnt. Hinzu kommt eine gehörige Portion Glück, denn sämtliche Aktionen trägt das Spiel wie seine Tabletop-Vorlage mit Würfeln aus.

EINE RUNDE BLUTPOKAL

Vor einem Einzelmatch haben Sie die Wahl zwischen Blitz- und Klassikmodus. Der zuletzt Genannte hält sich genau an die Tabletop-Vorlage. Beim Blitzmodus dürfen Sie zusätzliche Optionen, etwa ein Mannschaftstraining vor dem Spiel, erweiterte Ausrüstung oder Ähnliches, einschalten. Oder auch den Echtzeitmodus (dazu später mehr). Anschließend suchen Sie sich eine Mannschaft aus. Zur Wahl stehen acht Fantasy-Rassen wie Orks, Waldelfen oder Zwerge. Sie unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern auch in ihrer Spielweise. Zwerge etwa blocken sehr effektiv, rennen aber ermüdend langsam. Die Elfen hingegen sind meisterhafte Läufer, aber im Kampf ... nun ja, wahre Tunten, die keinen einzigen Schlag aushalten. Ach ja: Jeder der elf aufgestellten Spieler hat vier Grundattribute (Stärke, Agilität, Bewegung und Panzerung) und je nach Spielertyp ein paar Spezialeigenschaften (ein Blocker-Zwerg etwa Blocken oder ein Kampftänzer-Elf Ausweichen und Springen). Bei unserer Partie zum Beispiel fängt unser Elf



Mit einer sogenannten Blitz-Aktion können Sie einen Spieler innerhalb einer Runde sowohl bewegen als auch angreifen lassen.

Zufällige Ereignisse vor dem Anstoß können fatale Folgen haben. Hier randalieren die Fans beider Mannschaften.

Cheerleader heizen die Stimmung der Fans auf. Das bringt Vorteile, etwa Wiederholungswürfe oder mehr Zaubersprüche pro Halbzeit.

Hammer-Vorlage

Blood Bowl basiert auf einem sogenannten Tabletop-Spiel der Firma Games Workshop.

Tabletops sind meist Mischungen aus Brett-, Rollen- und Strategiespielen, die mithilfe von Zinn- oder Plastikfiguren auf Miniatur-Schlachtfeldern ausgetragen werden. Beliebte Themen: Zweiter Weltkrieg, Fantasy, Science-Fiction oder eine Mischung daraus. *Warhammer* zählt zu den bekanntesten Vertretern der Tabletop-Spiele. Doch was hat *Blood Bowl* damit zu tun? Es ist eine Kreuzung aus dem beliebten US-Sport Football und dem *Warhammer*-Universum. Die erste Edition erschien bereits 1987. Nach *Warhammer Fantasy* und *Warhammer 40.000* ist es derzeit das beliebteste Spiel aus der Palette von Games Workshop. Der Hersteller toleriert auch eine inoffizielle Online-Variante von *Blood Bowl* namens *Fummbl*. Diese weist zwar eine große Fangemeinde auf, sieht aber optisch öde aus und auch die Handhabung ist ähnlich kompliziert wie der Aufbau von Ikea-Möbeln. Da macht die hier getestete Version von *Blood Bowl* wesentlich mehr Spaß.

dank Würfelglück nach dem Anstoß sofort den Ball und passt ihn zu einem Kampftänzer-Elf. Dieser sollte aufgrund seiner hohen Agilität und der Spezialfähigkeit Ausweichen leicht an dem schwerfälligen Troll der Ork-Mannschaft vorbeikommen. Von wegen – ein misslungener Wurf auf das Ausweichen lässt ihn zu Boden fallen und der Gegner ist wieder am Zug. Typisch *Blood Bowl*!

DAS FESSELT! ODER NICHT?

Das Spielprinzip mag durch seine hohe Spieltiefe Strategie-Fans fesseln, die Präsentation tut es nicht. Die Grafik ist ganz nett, aber durch die sich wiederholenden Moderatoren, Siegerposen der Feldspieler sowie deren Animationen entsteht keine echte Stadion-Atmosphäre. Immerhin nervt die Hintergrundmusik nicht. Es gibt nämlich keine! Die Stärke des Spiels liegt klar im Kampagnenmodus: eine Mannschaft einkaufen, sie durch zahllose Turniere begleiten und die Feldspieler rollenspielartig verbessern – all das sorgt für Langzeitmotivation. Wem sie ausgeht, der daddelt im Mehrspielermodus gegen echte Kontrahenten weiter. Zum Schluss wie versprochen zum Echtzeitmodus: Lassen Sie einfach die Finger davon! Das Spielprinzip von *Blood Bowl* eignet sich dafür nicht. Die Runden arten in Verwirrung und Fummelei aus. Wer es uns nicht glaubt, versucht es gern selbst. Wenn Sie dabei die Pause-Taste nicht alle zwei Sekunden drücken müssen, um die Übersicht am Feld zu behalten, haben Sie uns allmächtigen PC ACTION-Redakteuren einiges voraus.

Matti Sandqvist

Info: www.bloodbowl-game.com



Die Spieler sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Da kommt kaum Stimmung auf.

MATTI SANDQVIST



Gemein und unfair – das ist *Blood Bowl*. Trotzdem spiele ich es unheimlich gern, allerdings erst nach vielen, vielen Stunden Einübung. Wenn man aber die Mechanik des Spiels begriffen hat, will man der künstlichen Intelligenz einfach zeigen, wo Barthel den Most holt! Ich rate jedoch jedem Spieler vom Kauf ab, der auf tolle Atmosphäre steht und nicht eine Anglersgeduld mitbringt. Wer es doch tut, kann vielleicht mal gegen mich in der Online-Liga antreten. Zum Testzeitpunkt war sie noch nicht spielbar.

Blood Bowl





PREIS	Ca. € 46,-
TERMIN	26. Juni 2009
GENRE	Runden-/Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Cyanide Studio
VERTRIEB	Koch Media
SPRACHE/TEXT	D, E, Fr., It., Sp.
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), 3 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Lokal: Hotseat, LAN; Online: Einzelmatch, Online-Liga

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	70%
SOUND	65%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Sehr schwerer Einstieg	- 9%
Mieser Echtzeitmodus	- 7%
Atmosphäre kaum vorhanden	- 4%
Keine Kampagnenstory	- 3%
Lange Ladezeiten	- 2%
=	75%

GUT
Gelungenes Sportstrategiespiel mit viel Tiefgang, jedoch einem schweren Einstieg

75%
EINZELSPIELER

Der jüngere Bruder Thomas McCall und die begehrte Mexikanerin Marissa in einer Zwischensequenz.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Für eine Handvoll Zloty



Überraschung! Ein polnischer Western-Shooter mischt mit Edel-Optik und Story-Tiefgang das Action-Genre auf.

In der ersten Mission von Ubisofts Western-Shooter *Call of Juarez: Bound in Blood* kämpfen Sie Schulter an Schulter mit fanatischen Soldaten, die dafür sorgen wollen, dass dunkelhäutige Menschen weiterhin zur Arbeit gezwungen werden dürfen. Wir verraten Ihnen, warum *Bound in Blood* trotz dieser moralisch heiklen Ausgangslage einer der interessantesten Action-Titel des Jahres ist.

BÜRGER! KRIEG!

Willkommen in den 60er-Jahren des 19. Jahrhunderts! Die Amerikaner befinden sich im Bürgerkrieg. Auf der einen Seite die USA im Norden, auf der anderen Seite die nach Unabhängigkeit strebende Konföderation der Südstaaten (CSA). Dort setzt *Call of Juarez: Bound in Blood* an. Faszinierend, schließlich ist man aus Ego-Shootern normalerweise die Normandie, Berlin und den vietnamesischen Dschungel gewohnt. Wer also noch nichts vom Sezessionskrieg wusste, kriegt mit diesem Ego-Shooter überaus unterhaltsamen Geschichtsunterricht.

DIE VORGESCHICHTE

Bound in Blood beginnt mit den Geschehnissen im Schützengraben. Mit Revolvern, Dynamit und rostiger Flinte ausgestattet, bahnt sich CSA-Soldat Ray McCall seinen Weg durch ein Schlachtfeld im Bundesstaat Virginia. Von Anfang an macht *Call of Juarez* klar, was es sein möchte: ein knallharter Westernfilm zum Mitspielen. Bäume stürzen um, Kameraden sterben vor den Augen des Spielers und Massen von Unionssoldaten stürmen effektvoll auf den CSA-Stützpunkt zu. Schnell wird klar, dass sich die pol-

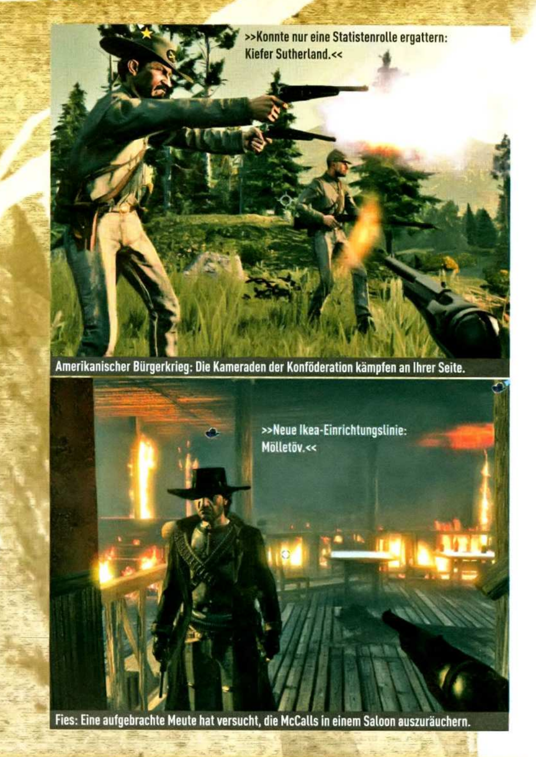


>>Glänzendes Remake: *Ein Colt für alle Fälle.*<<

Ray (vorne) und Thomas McCall erkunden eine Geisterstadt.

>>Lassen sich beim Schuhebinden durch nichts stören: Autisten.<<

Während Thomas durch die Gegend ballert, kauert der Gastwirt in der Ecke.



>>Konnte nur eine Statistenrolle ergattern: Kiefer Sutherland.<<

Amerikanischer Bürgerkrieg: Die Kameraden der Konföderation kämpfen an Ihrer Seite.

>>Neue Ikea-Einrichtungslinie: Mölletöv.<<

Fies: Eine aufgebrachte Meute hat versucht, die McCalls in einem Saloon auszuräuchern.

nischen Entwickler von Techland (*Xpand Rally, Chrome*) bei der Grafik-Engine selbst übertroffen haben. Denn die *Chrome*-Engine 4 kann locker mit der populären *Unreal*-Engine 3 (*Unreal Tournament 3, Mirror's Edge*) mithalten. Ob Wald, Gebirge, Minen, Westernstadt oder Fluss: Das virtuelle Nordamerika des 19. Jahrhunderts präsentiert sich sehr detailreich und atmosphärisch stimmig. Auch die Physik überzeugt: Wenn Ray einem rennenden Unionssoldaten in die Hüfte ballert, sackt der Getroffene physikalisch korrekt zusammen.

KONZENTRIER DICH!

„In diesem Krieg geht es nicht um deine Familie", entgegnet ein Vorgesetzter dem verzweifelten Ray McCall. Dessen jüngerer Bruder Thomas verteidigt eine Flanke, die in Kürze von den USA überrannt werden soll. Doch so einfach lässt Ray Tommy nicht im Stich und



>>Gab es auch schon im Wilden Westen: 11. September.<<

Die McCalls sprengen einen feindlichen Posten und fliehen.

PC ACTION-Wildwestlogbuch

Call of Juarez: Bound in Blood

Die Frage aller Fragen: Hat Techland die Kritikpunkte des Vorgängers erkannt und beseitigt?

LUKASZ CISZEWSKI



DIENSTAG, 16.06.2009 7:35 Uhr

Ich wache auf. Hurra, Geburtstag! Meine unverschämt attraktive Freundin schenkt mir das neue iPhone, ein Notebook, eine PlayStation 3 sowie ein mit Bier gefülltes Cabriolet. Ich bin sauer. Wo ist das Abendessen mit Will Smith, das ich mir gewünscht habe?

DIENSTAG, 16.06.2009 8:59 Uhr

„Wie, arbeiten? Aber es ist doch mein besonderer Tag!" Doch Wolfgang lässt sich nicht überreden. Mein Anliegen, die Praktikanten dazu zu zwingen, mich auf einer Sänfte durch den Park zu tragen, wird abgeschmettert. Nun ja, dann muss ich eben in den sauren Apfel beißen und ein Spiel testen. Mein Leben ist so hart!

DIENSTAG, 16.06.2009 09:15 Uhr

Call of Juarez: Bound in Blood ist fertig installiert. Ich bin skeptisch. Grund 1: Ich mag keine Western. Als mir letztens Michi Grill *Erbarmungslos* mit Clint Eastwood ausgeliehen hat, bin ich eingeschlafen. Grund 2: Ich mag keine Männer mit Hüten. Grund 3: Ich habe den ersten Teil nicht gespielt. Den hat doch damals Kollege Iscitürk getestet! Mal schauen, was der türkische Koloss darüber geschrieben hat.

DIENSTAG, 16.06.2009 09:22 Uhr

Ich krame die alte Ausgabe raus. So ein Aufwand, und das an meinem Geburtstag! Ahmets Wertungskasten: „*Call of Juarez* ist mein Spiel des Monats! In der rechten Hand die Bibel und in der linken den Revolver. Ich predige dem Gesindel Gottes Wort und mache Löcher in Polygonkörper. Es unterhält mich prima, dieses Spiel! Die Levels, die ich als Billy meistere, machen mir aber nicht ganz so viel Spaß. Geschleiche und Kletterei kommen mir wie Arbeit vor. Trotzdem hat mich der Genremix von Anfang bis Ende gefesselt. Einige Episoden habe ich sogar freiwillig wiederholt, weil sie so schön waren." Da bin ich gespannt, ob die polnischen Entwickler die Kritikpunkte beseitigt haben. Schleichen? Kommt nicht wirklich häufig vor. Zudem muss ich nicht, wenn ich nicht will. Ich bevorzuge nämlich Rays schwere Ausrüstung. Die Kletterpassagen funktionieren diesmal fehlerfrei, sind aber auch kein Muss, sofern man sich für Ray entscheidet. Geschickt gelöst.

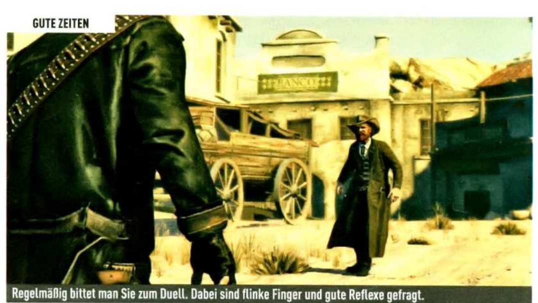
DIENSTAG, 16.06.2009 12:15 Uhr

Langsam checke ich, was der korpulente Osmane damit meinte, dass er Abschnitte mehrmals spielen wollte. Der furiose Auftakt im amerikanischen Bürgerkrieg sieht einfach mal fett aus!

DIENSTAG, 16.06.2009 16:33 Uhr

Merkwürdig. Normalerweise gibt es auch bei Top-Titeln nach ein paar Stunden immer etwas, was mich stört. Bei *GTA 4* war es das fehlende Speichersystem während der Missionen. Bei *Fallout 3* die Levelgrenze. Doch nun habe ich *Call of Juarez: Bound in Blood* durchgezockt und es gibt kaum etwas, was mir wirklich auf den Sack geht. Grafik schick, Musik passend, Story spannend, Missionen abwechslungsreich, Western-Atmosphäre passt. Saubere Arbeit, ihr Polen! Lediglich die Spielzeit könnte noch etwas länger sein, aber darunter leidet ja nur die Preis-Leistungs-Wertung. Mist, ich mache schon wieder Überstunden. Ein beschissener Geburtstag!

GUTE ZEITEN



Regelmäßig bittet man Sie zum Duell. Dabei sind flinke Finger und gute Reflexe gefragt.

SCHLECHTE ZEITEN



Einer der wenigen Kritikpunkte: Viele Gegner scheinen aus dem Klonlabor entflohen zu sein.



Die scharfe Banditenbraut Marissa wird in einer mexikanischen Kneipe belästigt und begrapscht.



Im Konzentrationsmodus werden Gegner automatisch erledigt.

Indianer gehen meist – aber nicht immer – mit Pfeil und Bogen auf Sie los.

bricht auf eigene Faust zu dessen Rettung auf. In den Wirren der Schlacht lernt der Spieler den sogenannten Konzentrationsmodus kennen. Damit lassen sich – eine volle Konzentrationsleiste vorausgesetzt – mehrere Gegner auf einen Schlag erledigen. Dabei verfärbt sich der Bildschirm und Feinde werden markiert. Mit der Maus fährt man über die Opfer und erledigt sie automatisch. Dies ist zugleich effektvolles Gameplay-Feature wie auf höheren Schwierigkeitsgraden eine Überlebensversicherung. Haben Sie Thomas endlich gefunden, geht es erst richtig los. Die Brüder desertieren aus der Armee und werden daraufhin vom sadistischen Colonel Barnsby über den Kontinent gejagt. Nach dem spektakulären Beginn im Bürgerkrieg setzt die Story einige Jahre später in einem Westernstädtchen wieder ein.

BON DUELL!

Der Wilde Westen. Saloons. Sheriffs. Duelle! Natürlich bedient *Bound in Blood* alle Klischees des Western-Genres. Die Duellanten dienen hierbei als Endbosse. Immer wieder stellt sich Ihnen ein genervter Gesetzeshüter oder Obergganove in den Weg und möchte einen Kampf „von Mann zu Mann". Dann schaltet *Call of Juarez* in die Po-Perspektive. Klingt merkwürdig, sieht aber imposant aus. Sie positionieren Ray oder Thomas vor dem Duellpartner und bewegen gleichzeitig die Hand des Helden. Ertönt das Signal, müssen Sie Ihre virtuellen Finger schnellstens zum Revolverhalfter bewegen, die Knarre ziehen und abdrücken.

STORY MIT TIEFGANG

So wie es sich für Wildwest-Charaktere gehört, haben die beiden Helden des Ego-Shooters stets einen fiesen Spruch auf den Lippen. Ein Beispiel: Ray, Thomas und der dritte Bruder William, der als moralische Instanz und Priester über lange Strecken als Erzähler des McCall-Dramas fungiert, flüchten vor einer aufgebrachten Meute. Sie stürmen in ein Haus, um durch den Hinterausgang zu entkommen. Dabei tritt Ray eine Tür ein, hinter der eine verschreckte Frau kauert. „Keine Bewegung, Schlampe!", ruft der älteste McCall. Doch der stumpfe Spruch bleibt nicht einfach im Raum stehen. Thomas erwi-

Ostprodukte

Welche Titel haben die polnischen Macher Techland zu verantworten?

Spätestens seit Lukasz Ciszewski weiß jeder PC ACTION-Leser, dass gelegentlich hochqualitative, in Polen hergestellte Produkte nach Deutschland überschwappen. Und die sehen meistens richtig gut aus: Der Ego-Shooter *Chrome* (damalige Wertung: 81 %) und das Add-on *Specforce* (71 %) gefielen uns aufgrund der hübschen Optik und der ansehnlichen Schusswechsel. Ebenfalls aus dem Hause Techland: *Xpand Rally* (85 %) und *Call of Juarez* (83 %) sowie der sich in Arbeit befindende Zombie-Shooter *Dead Island*, der im Herbst erscheinen soll.

Dich kenn ich doch!

***Call of Juarez*? Da war doch was! Wir verraten Ihnen, warum der Vorgänger eigentlich ein Nachfolger ist und was uns damals gestört hat.**


Stealth-Einlage: Der Held versteckt sich im Gebüsch.


Die Steuerung war im Vorgänger etwas komplizierter.

Leser mit gutem Langzeitgedächtnis wissen, dass es schon einmal einen Shooter namens *Call of Juarez* gab. Der Vorgänger erschien vor rund drei Jahren für den PC, später auch für Xbox 360. Der Nachfolger *Bound in Blood* erzählt dessen Vorgeschichte, anstatt die Abenteuer von Billy und Priester Ray McCall fortzuführen. Im Gegenteil: Man erfährt, wie Raufbold Ray überhaupt zum Glauben gefunden hat. Im Erstling machte es besonders Spaß, als Ray mit Bibelzitaten auf Gegner loszugehen. In *Bound in Blood* hingegen ist Ray noch ein skrupelloser Revolverheld, der den Frauen hinterherrennt und Sheriffs über den Haufen schießt. Es gab zahlreiche Aspekte, die uns an *Call of Juarez* gestört haben (siehe Testlogbuch). Deshalb waren wir auch so überrascht, als der polnische Entwickler Techland für den Nachfolger fast sämtliche Kritikpunkte beseitigte.



In einem Wald kommt es zu einem Gefecht zwischen der Konföderation und der gegnerischen Union.

dert: „Was ist nur los mit dir, Ray?" Diese Szene beschreibt gut den Ansatz, den die polnischen Macher bei ihren Hauptcharakteren verfolgen. Zum einen sind sie cool und brutal, zum anderen vielschichtig und buhlen im späteren Verlauf um die Liebe der attraktiven Mexikanerin Marissa – Kuss-Szene inklusive. Wer Marissa letztendlich abschleppt, verraten wir natürlich nicht.

DOPPELGÄNGER

Die Missionen lassen sich aus zwei Perspektiven spielen. Möchte man seine Gegner im Nahkampf zermürben, wählt man Ray, schwingt zwei Revolver, trägt schwere Gatling-Gewehre und wirft mit Dynamit um sich. Für subtilere Zeitgenossen ist hingegen Thomas die richtige Wahl. Mithilfe seines Lassos klettert er auf Dächer und über Abgründe. Neb enbei benutzt er lautlos Wurfmesser oder Pfeil und Bogen. Die frustrierenden Kletter- und Schleichpassagen, die man im Vorgänger fehlerfrei bewältigen musste, wurden von den Entwicklern verbessert und geschickt ins neue Gameplay integriert. Man muss also diesmal weder schleichen noch klettern, wenn man nicht will. Vorbildlich! *Bound in Blood* bietet in seinen fünf Akten, die Sie sechs bis acht Stunden lang beschäftigen, immer wieder Abwechslung im Spielverlauf. Ob eine Verfolgungsjagd in einer Pferdekutsche, bei der die McCalls die halbe Stadt verwüsten, oder der Besuch eines Indianerdorfes; ob Open-World-Einlagen mit Mini-Missionen oder Straßenkämpfe: *Call of Juarez: Bound in Blood* liefert durchgehend erstklassige Western-Action, die sich super spielt und hervorragend aussieht. Wir wollen den Nachfolger, Techland. Sofort!

Lukasz Ciszewski

Info: www.callofjuarez.com

RAY MCCALL



Call of Juarez: Bound in Blood ist das beste Western-Spiel, das ich jemals spielen durfte. Und das sage ich nicht nur, weil ich einer der beiden Helden in Techlands Shooter bin. Wie bei meinen Weibern achte ich bei Action-Titeln besonders auf die Optik. Deshalb taugt mir die detaillierte und abwechslungsreiche Grafikkulisse in *Bound in Blood*. Egal ob wir gerade mit einer Kutsche eine Westernstadt verwüsten, durch die Prärie reiten oder in den Wäldern Jagd auf schmutzige Indianer machen – die *Chrome*-Engine 4 macht stets eine gute Figur. So wie die heiße Marissa, die mir mein kleiner Bruder Thomas ausspannen will. Die Mexikanerin ist meine Stute! Hast du das kapiert, Thommy?

THOMAS MCCALL



Nichts da, du stinkender Muskelberg! Wer von uns beiden Marissa abbekommt, werden die Spieler im Laufe der Missionen erfahren. Ich finde es sowieso sehr bemerkenswert, dass *Bound in Blood* als Ego-Shooter so viel Wert auf eine anständige Story legt. Normalerweise schaltet man doch sein Hirn aus und ballert sich durch die Levels. Nicht so bei unserem Abenteuer: Wir quatschen uns durch filmreife Zwischensequenzen und erleben sogar die eine oder andere charakterliche Veränderung. Wow! Besonders löblich: Es gibt in *Bound in Blood* kaum etwas, das wirklich stört. Die Technik stimmt, Western-Atmosphäre kommt auf und Marissa präsentiert ihren Knackarsch ständig vor der Kamera.

CoJ: Bound in Blood





PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	2. Juli 2009
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Techland
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,6 GHz, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Geforce 6800 oder Ati X1650, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Fünf Mehrspieler-Modi auf acht Karten mit maximal 12 Spielern

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	86%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
- Gelegentliche Laderuckler - 3%
- Viele Gegner sehen gleich aus - 3%
- Kein Koop-Modus - 3%

HERAUSRAGEND
Einen besseren Western-Shooter hat es noch nie gegeben. Zugreifen!



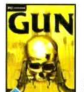
Vergleich



Call of Juarez – Test in Ausgabe 10/06

PRO + CONTRA
- + Gelungene Western-Atmosphäre
- + Bibelsprüche als Waffe
- − Klettern nervt
- − Schleichen nervt

83% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)



Gun – Test in Ausgabe 01/06

PRO + CONTRA
- + Große Spielwelt
- + Viele Missionen
- − Stark geschnitten
- − Nervige Nebenmissionen





Dead Man's Hand – Test in Ausgabe 06/04

PRO + CONTRA
- + Charismatischer Held
- + Trockener Humor
- − Klischees ohne Ende
- − KI quasi nicht vorhanden



>>Sorgt jetzt selbst für die innere Sicherheit: W. Schäuble.<<

Die größten Überlebenschancen haben Sie flach am Boden liegend, allerdings fällt es dann schwer, Gegner auszumachen.

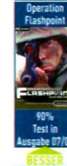
ARMA 2

Endlich besser in Schuss!

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH

Operation Flashpoint



90%
Test in Ausgabe 07/01

BESSER

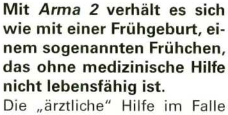
Armed Assault



79%
Test in Ausgabe 02/07

BESSER





Mit *Arma 2* verhält es sich wie mit einer Frühgeburt, einem sogenannten Frühchen, das ohne medizinische Hilfe nicht lebensfähig ist.
Die „ärztliche“ Hilfe im Falle von *Arma 2* kam zum Glück in Form von schnell nachgeschobenen Patches. Aktuell testen wir mit der Version 1.02 und können eine deutliche Verbesserung in fast allen Bereichen feststellen. Die KI entwickelt sich langsam weg vom Toastbrot in Richtung gehaltvolles Vollkornbrot, Skripte funktionieren besser – warum nicht gleich so? Die Qualität der Einzelspielerkampagne ist zwar immer noch durchwachsen, aber wir spielen inzwischen auch viel lieber im Mehrspielermodus, der dank der bisherigen Patches ebenfalls an vielen Stellen verbessert wurde.

WIR ZIEHEN IN DEN KRIEG!
Bevor Sie jetzt vorschnell frohlockend losstürzen, um beim Händler Ihres Vertrauens eine *Arma 2*-Version zu kaufen, lesen Sie erst mal schön weiter. Nicht dass es hinterher heißt, wir hätten nicht darauf hingewiesen. Worauf eigentlich? *Arma 2* im Mehrspielermodus ist eine Sache für sich. Wer hier richtig Spaß haben will, sollte sich tunlichst einer festen Spielergruppe oder einem Clan anschließen, ansonsten steht man recht verloren auf den riesigen Schlachtfeldern herum und hat keine Ahnung, was als Nächstes zu tun ist. Wenn Sie aber erst mal in einem funktionierenden Team gelandet sind, macht *Arma 2* höllisch viel Spaß. Denn jeder Spieler übernimmt eine feste Rolle in der Gruppe. Gute Piloten sind zum Beispiel Gold wert, egal ob sie eine Infanteriegruppe mit einem Heli perfekt im Einsatzgebiet absetzen oder für präzises Bombardement sorgen. Weniger schön ist nach wie vor die Bedienbarkeit. Nachdem *Arma 2* jetzt auch in der internationalen Version verfügbar ist, sprießen die Internetserver regelrecht aus dem Boden hervor. Dumm nur, dass man keine Möglichkeit hat, nach Nationalität zu filtern. So muss man derzeit mühsam jeden Server anklicken und unten rechts im Feld „Sprache“ nachschauen, um was für einen Server es sich handelt. Ebenfalls doof ist die Team-Chat-Zeile, die so ungünstig platziert ist, dass beim Öffnen der Chat-Zeile ständig Textmeldungen der Funksprüche die Zeile verdecken. Dann heißt es blind schreiben. Das sind aber Kleinigkeiten, die sicher noch verbessert werden. *Arma 2* ist langsam auf dem Weg der Besserung! Stefan Weiß

Info: www.arma2.com



In groß angelegten Mehrspielerpartien ist richtig viel Action angesagt, das macht Spaß.

STEFAN WEISS

Schritt für Schritt zeigt *Arma 2*, was in ihm steckt. Mit jedem Patch nimmt sie ab, die Zahl der Bugs (was die Einzelspielerwertung anhebt). Der Mehrspielerteil rockt ordentlich. Zumindest für diejenigen, die sich in gut eingespielten Teams befinden. Fans von schnellen Gefechten der Marke *Battlefield* oder *Call of Duty (dt.)* sind hier fehl am Platz. *Arma 2* ist und bleibt eine knüppelharte Simulation. Grandios sind nach wie vor der Editor und die Community, die eifrig Missionen bastelt, um Spielnachschub zu liefern.

Arma 2





PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	29. Mai 2009
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Bohemia Interactive
VERTRIEB	Peter Games
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,0 GHz, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 7800/Ati Radeon 1800, Windows XP, 10 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop, (Team-)Deathmatch, Detektor, Warfare, Capture the Flag, maximal 64 Spieler

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	70%
SOUND	70%
STEUERUNG	60%
EINZELSPIELER	63%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zu wenig mitgelieferte Missionen	-10%
Immer noch Bugs vorhanden	-10%
Server anfällig für Cheats	- 6%
Umständliche Lobby	- 1%
Lags und Abstürze	- 1%
=	

GUT
Auch wenn der Einzelspielermodus jetzt besser ist, die Stärke liegt im Mehrspielerteil.

72%
MEHRPIELER



SHAKES & FIDGET
The Game
FREE TO PLAY
Das Spiel zum Kultcomic!
DIE SCHÖNE… ODER DAS BIEST! Wähle zwischen acht Völkern und drei Klassen. Bastel einen individuellen Helden mit dem Visagen-Generator: Mehr als sieben Milliarden Charakterkopf-Kombinationen sind möglich.
KÄMPFEN UND LEVELN! Es ist eine gefährliche Spielwelt voller Monsterhäschen, Höllenbräute und anderer gewaltbereiter Erfahrungspunkte-Spender. Besteh spannende Abenteuer oder plätte Mitspieler in der Arena!
GUT GERÜSTET! Verprasse Deinen Lohn für neue Ausrüstung. In Shakes' Waffen-Großmarkt und Fidgets Zauberei-Discount-Paradies gibt es täglich neue Waren – vom echten Schwert bis zum falschen Schnurrbart.
Bonuscode:
pcaction
Hol' Dir einen exklusiven Spielvorteil auf bonus.sfgame.de
WWW.SFGAME.DE
Powered by RTL2.de

Der Overlord in Nahaufnahme – die Ähnlichkeit zu Vorzeigefiesling Sauron ist nicht zu übersehen.

>>Pelzkragen sind für viele heutzutage ein rotes Tuch.<<

OVERLORD 2

Der Herr der Schlingel



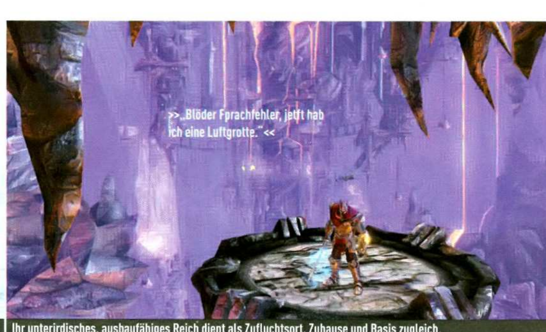
Kleine, dumme Wesen herumscheuchen, das dürfen nicht nur Kindergärtner, sondern nun auch Sie.

Gemein sein ist gut, böse sein ist noch besser. Dies ist eine der Weisheiten Ihrer rechten Hand in *Overlord 2*. Eine andere Erkenntnis lautet: „Robben können in eure Seele blicken, sie müssen ausgerottet werden." Sie merken es sicher schon, auch im zweiten Teil der lustigen Fiesewicht-Simulation regiert wieder triefend schwarzer, bitterböser Humor – genau unser Ding! Unser aller Lieblings-Sauron-Imitator hat übrigens einen neuen Feind: Die Fantasy-Welt von *Overlord 2* wird vom römisch anmutenden Kaiserreich regiert. Mithilfe seiner Inquisitoren will diese Macht jegliche Magie ausrotten. Da der Overlord des ersten Teils nach den Vorgängen der Erweiterung *Raising Hell* aus der Welt verschwunden ist, scheint nichts und niemand das dekadente Imperium aufhalten zu können. Die Einwohner des eisigen Nordberg wollen den kleinen Abkömmling des Overlords an die Inquisitoren ausliefern. In letzter Minute wird der Mini-Bösewicht von den Gremlin-artigen Schergen gerettet – und sinnt auf blutige Lache ... äh ... Rache!

KINDHEITSTRAUMA

All dies erleben Sie im Tutorial. Danach folgt ein Schnitt und Sie übernehmen die Rolle des nun erwachsenen Fieslings. Ihr Ziel: Rache an Nordberg und am Kaiserreich. Ein Genre-Cocktail bietet für jeden Geschmack etwas. Als Grundgerüst dient ein Action-Adventure. In der Verfolgersicht steuern Sie Ihren Overlord durch abwechslungsreiche Landschaften, erfüllen Aufgaben und greifen Gegner per Tastendruck an. Aufgelockert wird das Ganze durch Schalterrätsel. Ein Hauch Rollenspiel kommt hinzu, etwa dann, wenn Sie Ihren Charakter mit verschiedenen Waffen und Rüstungen ausstatten oder Ihre Zaubersprüche verbessern. Auch Strategie-Aspekte sind in *Overlord 2* implementiert: Sie bauen Ihren unterirdischen dunklen Turm aus und schicken Ihre Armee in den Kampf. Für ein wenig Gold verbessern Sie beispielsweise den Startlevel neugeborener Schergen oder schmieden sich neue Waffen. Die strohdummen, aber treuen Untertanen unterteilen sich dabei in vier


Die tuntigen Elfen unterwerfen Sie ebenfalls im Laufe des Spiels.



Ihr unterirdisches, ausbaufähiges Reich dient als Zufluchtsort, Zuhause und Basis zugleich.



Ihre Reise, die Welt zu unterjochen, führt Sie auch über das Meer – Schiffskämpfe inklusive.

Die Zwischensequenzen strotzen wie schon im Vorgänger vor Witz und Bösartigkeit.

Arten. Braune Schergen sind klassische Nahkämpfer, sie nutzen Rüstungen und Waffen, die in der Gegend herumliegen oder von Gegnern fallen gelassen werden. Eine Neuerung gegenüber dem Vorgänger: Die Viecher dürfen auf Wölfen reiten. Rote Schergen sind Pyromanen und zünden aus der Ferne alles an, was brennbar ist, bevorzugt Gegner. Grüne Schergen können sich tarnen und greifen ihre Gegner am liebsten von hinten an. Die blaue Variante schließlich ist magiebegabt und kann durchs Wasser laufen. Eine geschickte Zusammenstellung und Positionierung der Armee ist unabdingbar, ein Fernkämpfer ist beispielsweise auf einer Anhöhe perfekt aufgehoben. Da die maximale Truppengröße begrenzt ist, müssen Sie je nach Situation und Gegnern entscheiden, welche Untertanen Sie zu sich rufen. Um die jeweiligen Schergen beschwören zu können, müssen Sie jedoch erst ihr Nest finden. All diese einzelnen Elemente funktionieren gut – ähnlich wie in unserer Redaktion. Leider gehen dabei jedoch Tiefgang und Innovation flöten – ähnlich wie in unserer Redaktion. Der Magieausbau etwa ist sinnvoll und spaßig, bleibt aber recht oberflächlich, da Sie die Zaubersprüche an einer Hand abzählen können. Auch das Schmieden verschiedener Waffen und Rüstungen macht Laune, zumal die Entwickler jeder Waffe ein individuelles Aussehen verpasst haben. Leider ist auch hier die Vielfalt nicht allzu groß.

DIE WAHL DER QUAL

Moralentscheidungen ähnlich wie in *The Witcher* werden Ihnen auch in *Overlord 2* abverlangt. Hier haben Sie jedoch nicht die Wahl zwischen Gut und Böse, sondern zwischen



Im Tutorial spielen Sie den Overlord während seiner Kindheit.



Die Charaktermodelle strotzen vor (witzigen) Details.

Testlogbuch
Overlord 2

Fans des Vorgängers fühlen sich direkt heimisch.



SASCHA LOHMÜLLER

MITTWOCH, 10.6.2009 | 10:24 Uhr
Mein wohlverdienter Urlaub ist seit heute vorbei. Noch verkatert und erkältet vom Festival-Wochenende schlurfe ich in die Redaktion und ertränke mich in fünf Litern Kaffee. Auf meinem Schreibtisch liegt eine Testversion von *Overlord 2*.

MITTWOCH, 10.6.2009 | 10:30 Uhr
Nachdem ich die Notiz auf der Verpackung wegen meiner ver§$?%ten Kopfschmerzen nicht entziffern konnte, schleppe ich mich in Wolfgangs Büro und frage ihn, was da auf dem blöden Zettel steht. Er antwortet mit einem Lachanfall und schickt mich zu einem Kollegen, damit der es mir vorliest. Hatte Herr Fischer da gerade eine Axt neben seinem Schreibtisch stehen oder habe ich Fieber-Halluzinationen?

MITTWOCH, 10.6.2009 | 11:59 Uhr
Ich habe endlich jemanden gefunden, der lesen kann. Wie mir die Putzfrau versichert, steht auf dem Notizzettel: „Willkommen zurück, bitte bis Freitag durchspielen, du Mongo."

MITTWOCH, 10.6.2009 | 12:00 Uhr
Ich frage Wolfgang, ob er mich verarschen will, woraufhin er wieder einen Lachanfall bekommt und mir die Frage stellt, woher wohl die Triumph Studios ihre Inspirationen für *Overlord 2* genommen haben. Keine Ahnung, was er damit meint, aber warum zur Hölle sitzen acht braun gekleidete Liliputaner unter Wolfgangs Schreibtisch und haben Kürbisse auf ihren Köpfen?

DONNERSTAG 11.6.2009 | 23:27 Uhr
Ich habe jetzt seit gestern Mittag durchgehend *Overlord 2* gespielt. Ich muss sagen, dass mir der Humor wie schon im Vorgänger hundertprozentig zusagt. Warum die Entwickler jedoch auch die Schwächen des ersten Teils übernommen haben, bleibt mir ein Rätsel. Das Verhalten der Schergen hat mich alleine heute schon drei Mäuse gekostet.

FREITAG 12.6.2009 | 16:12 Uhr
Der Test zu *Overlord 2* ist fertiggestellt. Da ich mir die Seele aus dem Leib huste, frage ich meinen Chef, ob ich heute vielleicht schon etwas früher gehen darf. Während Fischers üblichen Lachanfalls versucht ein Liliputaner in einem roten Kostüm mich mit einem Feuerzeug anzuzünden. Tolle Woche.

GUTE ZEITEN

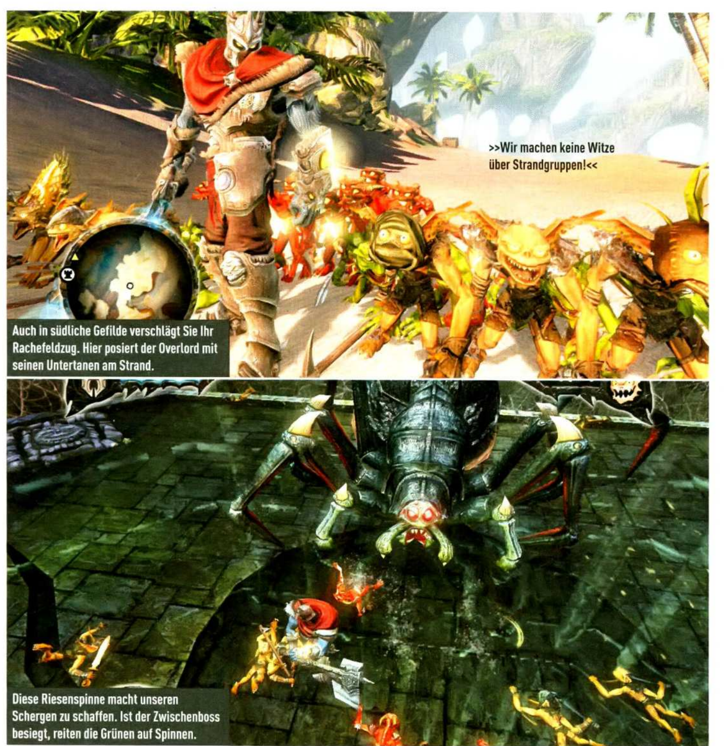


Die Zwischensequenzen vermitteln den bitterbösen Humor.

SCHLECHTE ZEITEN



In den unübersichtlichen Kämpfen fällt die KI negativ auf.



Auch in südliche Gefilde verschlägt Sie Ihr Rachefeldzug. Hier posiert der Overlord mit seinen Untertanen am Strand.

Diese Riesenspinne macht unseren Schergen zu schaffen. Ist der Zwischenboss besiegt, reiten die Grünen auf Spinnen.

„abgrundtief böse" und „Oh mein Gott, wo ist Amnesty International!" Tiefgreifende Auswirkungen haben die Entscheidungen aber nicht. Der schwarze Humor hingegen ist allgegenwärtig: ob Sie nun Robben ausrotten, weil diese Ihren Schergen Angst machen, tuntige Öko-Elfen unterwerfen, dicken Frauen zuhören, wie sie über ihre tolle Figur reden, oder Ihrer Mätresse im dunklen Turm neue Vorhänge kaufen müssen, weil dem Weib Ihr dunkles Reich nicht genügend Dekoration bietet.

MEHR VOM ALTEN

Kritikpunkte gibt es trotzdem einige. Die künstliche Intelligenz der Schergen ist wie im Vorgänger nicht ausgereift. Meist müssen Sie Gegenstände manuell einsammeln oder Sie eigenhändig zu einem Ziel lenken, weil Ihre dämlichen Untertanen keine Schwerter einsammeln, die einen Meter neben ihnen liegen. Zu bemängeln ist auch die Spieltiefe. *Overlord 2* vermischt so viele Genres, dass wie erwähnt auf keines von ihnen richtig eingegangen wird. Im Mehrspieler-Modus für zwei Spieler bieten sich Ihnen vier verschiedene Modi. Neben Online- und Netzwerk-Modus unterstützt *Overlord 2* auch einen klassischen Splitscreen-Modus an einem Rechner. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger stecken also eher im Detail. Wer auf schwarzen Humor steht, greift aber zu. Sascha Lohmüller

Info: www.codemasters.com



SASCHA LOHMÜLLER

Overlord 2 hält sich an die Tugenden des Vorgängers. Es macht einfach einen Heidenspaß, eine derart bunte, übertriebene Fantasy-Welt zu unterjochen und zu vernichten. Der liebevoll ausgearbeitete schwarze Humor zieht sich durch das ganze Spiel und verbreitet dadurch eine wunderbare Atmosphäre. Auch der Genre-Mix sorgt für viel Abwechslung und ist äußerst kurzweilig. Nach einer Weile fallen einem jedoch wieder dieselben Ungereimtheiten wie schon im Vorgänger auf. Trotz vieler sinnvoller Detailverbesserungen fehlt einfach der Tiefgang in den einzelnen Spiel-Elementen, auch die KI der Schergen sorgt oft für Frust. Dennoch ein gelungener Nachfolger – mit Luft nach oben für Teil 3.



CHRISTIAN SCHLÜTTER

Kennen Sie den Ausruf: „Ich bepiss mich vor Lachen"? Seitdem *Overlord 2* in unserer Redaktion aufgeschlagen ist, versinkt das Verlagshaus in Fürth in einer sonnengelben Fontäne der guten Laune. Bei Humor in Spielen macht den Holländern von Triumph keiner etwas vor. Schade, dass der Nachfolger eines meiner Lieblingsspiele kaum Neuerungen erfahren hat. Mich persönlich störten die hakelige Steuerung (die aber auf dem PC besser ist als auf Konsolen), der teils wirre Levelaufbau und die seltsame Farbpalette etwas. Trotz einiger Fragezeichen-Momente hält einen *Overlord 2* bei der Stange – dank der tollen Sprachausgabe, der makaberen Scherze und der Rollenspiel-Aspekte.

Overlord 2




PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	25. Juni 2009
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Triumph Studios
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Prozessor mit 2.4 GHz, 512 MB RAM, Windows XP oder Windows Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Overlord 2 bietet vier Spielmodi für zwei Spieler am geteilten Bildschirm oder per Internet/LAN.

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	81%
SOUND	87%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schergen zu unselbstständig	- 5%
Teils wirrer Levelaufbau	- 5%
Verschenkter Genre-Mix-Bonus	- 3%
Hakelige Steuerung	- 3%
Oftmals mangelhafte Kollisionsabfrage	- 2%

GUT
Solider und überaus witziger Nachfolger mit wenigen, aber sinnvollen Neuerungen


82% EINZELSPIELER

Vergleich



Psychonauts – Test in Ausgabe 03/06

PRO + CONTRA
- ⊞ Abgedrehte Charaktere
- ⊞ Sehr abwechslungsreiche Levels
- ⊞ Schriller Grafikstil
- ⊟ Steuerung ein wenig unausgegoren


83% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Overlord 2

PRO + CONTRA
- ⊞ Erneut rabenschwarzer Humor
- ⊞ Detailverbesserungen gegenüber Teil 1
- ⊟ Immer noch unausgereifte KI, auch bei der Spieltiefe keine großen Fortschritte


82% EINZELSPIELER



Overlord – Test in Ausgabe 08/07

PRO + CONTRA
- ⊞ Bitterböser Humor
- ⊞ Erfrischend neue Spielidee
- ⊟ Wenig Spieltiefe
- ⊟ Unausgereifte KI


77% EINZELSPIELER





Anno 1404 bietet Grafik vom Feinsten. Gerade die orientalischen Bauten sind liebevoll und detailreich gestaltet.

ANNO 1404

Orientführung



Wer jemals eine PC ACTION gelesen hat, weiß: Manche Sachen kann man kaum noch besser machen. *Anno* schafft es trotzdem.

Mit *Anno 1404* erschien dieser Tage der mittlerweile vierte Teil der Aufbau-Strategieserie. Nach durchwachten Nächten ist uns klar: Das hier ist das beste *Anno* aller Zeiten!

SIEDLUNGSBAU

Beim grundlegenden Spielprinzip hat das Entwicklerstudio Related Designs nur Detailverbesserungen vorgenommen. Noch immer gründen Sie in einer Inselumgebung eine mittelalterliche Stadt und bauen diese nach und nach aus. Wenn Sie auf die Bedürfnisse Ihrer Einwohner achten, also für genügend Unterhaltung, Nahrung, Sicherheit und Ähnliches sorgen, steigen die Dörfler alsbald in die nächste Entwicklungsstufe auf, was Ihnen neue Bau-Optionen beschert. Neu ist, dass Sie im Spielverlauf nach einiger Zeit auf den Sultan des Orients treffen. Ab diesem Zeitpunkt ist der Handel mit den Arabern überlebenswichtig. Karren Sie zunächst nur einige wenige Waren auf Ihren Schiffen vom Basar zum eigenen Hafen, errichten Sie alsbald schon eigene orientalische Siedlungen auf Wüsteninseln. Umgebung und Bevölkerung unterscheiden sich dort grundlegend von denen in Ihrer Heimatstadt. Die sandigen Böden müssen zunächst bewässert werden und die Araber haben völlig andere Bedürfnisse als die Europäer. Diese beiden Bevölkerungsschichten so miteinander auszutarieren, dass sie beide voneinander profitieren, das fordert!

KRIEG KEINE KOMPLEXE!

Der neue *Anno*-Teil findet dabei genau die richtige Balance zwischen Komplexität und Zugänglichkeit. Erst in späteren Ausbaustufen wird es richtig stressig, den gesamten Betrieb Ihrer Stadt im Auge zu behalten. Begnügen sich Ihre Untertanen zu Beginn noch mit einigen wenigen Waren, bricht in fortgeschrittenen Partien ein Entrüstungssturm los, sollte auch nur eines der Luxusgüter fehlen. Das Spiel weist Sie aber mit Eilmeldungen auf anstehende Probleme hin und bleibt daher zu jeder Zeit fair und trotzdem fordernd. Außerdem eliminiert *Anno 1404* durch Mini-Aufträge die Leerlaufzeiten, die das Genre seit Urzeiten plagen. So sollen Sie in Ihrer Stadt eine Hexe finden oder einem befreundeten Lord eine gewisse Menge Werkzeug liefern. Die Aufgaben bleiben abwechslungsreich genug, um nicht als nervige Lückenbüßer aufzufallen, und gewähren bei Erfüllung außerdem einen Ruhm-Bonus. Mit Ruhm-Punkten erwerben Sie Upgrades für Ihre Städte oder Schiffe, kaufen neue Rohstoffe für Ihre Inseln oder verbessern Ihr Ansehen beim Sultan. So bekommt *Anno 1404* noch einen kleinen Rollenspiel-Aspekt, der ungemein motivierend wirkt. Wem das nicht genügt, auf den warten im Hauptmenü

VERGLEICH

SCHLECHTER

Anno 1701

88%
Test in
Ausgabe 01/07

SCHLECHTER

Anno 1602

76%
Test in
Ausgabe 06/98



Ein Klick auf ein Gebäude sagt Ihnen, nach welchen Waren Ihre Bürger verlangen.



Die Geschichte erzählt *Anno 1404* in solchen Zwischensequenzen in der Spielgrafik.



In einer funktionierenden Stadt sehen Sie zahlreiche Bürger auf dem Marktplatz schlendern. Bei Problemen gibt es Aufstände.

über 200 Erfolge, Medaillen und Bonusinhalte, die es freizuspielen gilt.

SO SIEHT'S AUS!

Bei der Frauenwahl wie beim Spielekauf gilt: Im Zweifelsfall immer nach der Optik gehen! Solch männlicher Logik kann sich *Anno 1404* locker stellen. Denn Related Designs jüngstes Mittelalter-Gemälde scheut trotz moderater Hardware-Anfroderungen keinen Vergleich. Jedes Gebäude sieht stimmig aus, jeder Bürger schlendert mit perfekten Animationen durch die Straßen. Auf Wüsteninseln flocken Sandkörner über den Boden, auf dem Meer klatschen schaumige Wellen gegen Ihre Handelskähne. Das neue *Anno* ist eine echte Grafikperle. Aber was reden wir? Das sehen Sie ja selbst an den Screenshots auf diesen Seiten. Was schnödes Papier nicht aufzeigen kann, ist die perfekte Musikuntermalung. Von der Serie war man schon immer sphärengleiche Soundtracks gewohnt. Bei *Anno 1404* erwischt man sich sogar dabei, dass man erst nach dem Ende eines Stückes die Kamera an einen Ort schickt, der eine andere Musik auslöst. Auch die Sprecher überzeugen und unterstreichen die Persönlichkeit der einzelnen Charaktere. Ist Ihnen ein Gegner überlegen, bekommen Sie auch mal einen markigen Spruch gedrückt.

ARABISCHE NÄCHTE

Mittlerweile haben wohl auch die Jungs von Related Designs gemerkt, was erwischte Schwarzfahrer schon lange wussten: Eine gute Geschichte ist das A und O. Denn *Anno 1404* liefert im Gegensatz zum Vorgänger *1701* eine packende und unterhaltsame Einzelspieler-Kampagne. Darin will ein skrupelloser Kardinal einen Krieg gegen den Orient anzetteln, um sich selbst zu bereichern. Als kleiner Landlord werden sie in diese Intrige am Hofe des kranken Kaisers verstrickt und verbünden sich schließlich mit den Arabern, um ein Blutvergießen zu verhindern. Schade nur, dass nach knapp 20 Stunden der Spuk vorbei ist und man sich wünscht, große Schlachtfelder wie Jerusalem gesehen zu haben. Zumal der Militär-Part in *Anno 1404* locker von der Hand geht. Im Bergfried


Zum Angreifen setzen Sie solche Camps und Trebuchets auf.



Fast alle Vorgänge sind so detailliert animiert wie dieser Perlentaucher.

Testlogbuch
Anno 1404

Wie mir die Milz brannte und ich den Schleier lüftete.

CHRISTIAN SCHLÜTTER



MITTWOCH, 27.5.2009 | 10:32 Uhr
DHL hat gerade mit dem üblichen Tieflader neue Testmuster und die dazu passenden Bestechungsgelder vor den Verlag gekippt. Nett wie ich bin, verteile ich einige 500-Euro-Scheine an bettelnde Schulkinder – natürlich nicht ohne sie vorher mit Milzbranderregern bestrichen zu haben. Ein Balg werfe ich in den Geldhaufen mit den Worten: „Such mir gefälligst die *Anno 1404*-Testversion da raus!"

FREITAG, 29.5.2009 | 13:45 Uhr
Endlich kommt der Hosenscheißer mit meiner Testversion angetrabt. Zum Dank schütte ich etwas Schampus auf den Boden, damit der Kleine ihn ablecken kann.

FREITAG, 29.5.2009 | 14:46 Uhr
Mir ist eingefallen, dass ich ab morgen zwei Wochen Urlaub habe. Außerdem huste ich wie blöde. Also verlängere ich die Leine des Praktis, damit er zum Testrechner kann. Soll der doch bewerten, wie gut das neue *Anno* wirklich ist!

DONNERSTAG,11.6.2009 | 16:25 Uhr
Mein Urlaub in Dubai läuft anders als geplant. Mein Husten ist schlimmer. So langsam habe ich das Gefühl, das undankbare Drecksgör hat mich mit Milzbrand infiziert. Außerdem sitze ich im Knast, weil ich die Alte von einem gewissen Scheich Chalifa bin Zayid Al Nahyan angegrapscht habe. Zum Glück hat der Luxus-Knast in Dubai in jeder Zelle einen Quadcore-Rechner. So komme ich doch noch dazu, *Anno 1404* anzuspielen.

MITTWOCH, 17.6.2009 | 12:12 Uhr
Für ein paar Glasperlen hat mich meine Freundin aus dem Knast freigekauft. Vielleicht hat sie auch gestrippt. So genau will ich das gar nicht wissen. Dabei machte *Anno 1404* gerade so viel Spaß! Geile Kampagne, forderndes Endlosspiel und geniale Grafik. Mal sehen, ob der Prakti derselben Meinung war.

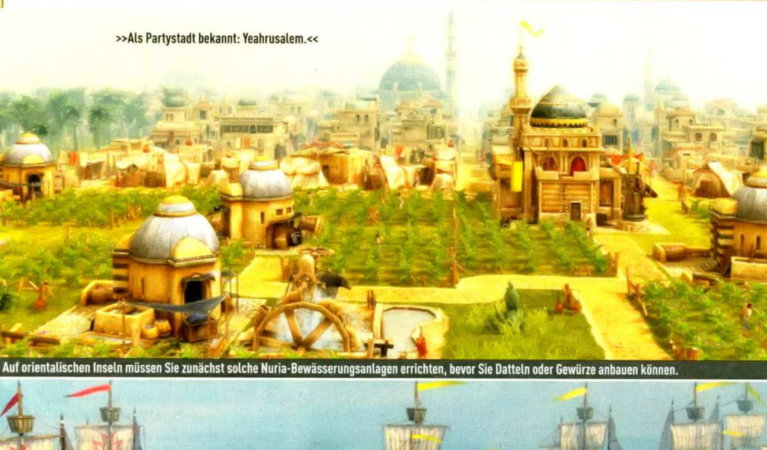
MITTWOCH, 17.6.2009 | 12:45 Uhr
Blöder Handlanger! Hat *Anno 1404* nur 23 Spielspaßpunkte gegeben, weil er die ganze Zeit auf Arabisch gezockt und nix kapiert hat. Wie soll ich denn bei dieser Wertung die ganzen Bestechungsgelder rechtfertigen? Kurzerhand schreibe ich eine 91 unter den Test und kratze meine Milzbrandbläschen.

GUTE ZEITEN


Die Kathedrale steht! Die Kampagne macht Spaß!

SCHLECHTE ZEITEN


Gerade bei vielen Handelsrouten wird es sehr komplex.



Auf orientalischen Inseln müssen Sie zunächst solche Nuria-Bewässerungsanlagen errichten, bevor Sie Datteln oder Gewürze anbauen können.



Bei Kämpfen auf See reicht ein simpler Klick und Ihre Kähne feuern auf den Gegner. Dabei segeln die Pötte wild durcheinander. Sieht komisch aus, stört aber nicht.

ordern Sie Heerlager an, die, einmal platziert, auf Knopfdruck gegnerische Gebäude in der Nähe angreifen. Auf See ist es noch einfacher: Per simplen Mausklick hetzen Sie Ihre Schlachtschiffe auf die Pötte des Feindes. Dass die Kähne dabei wild durcheinanderschippern, stört nur Realismusfanatiker.

ZUSAMMEN? HALT!

Spielen, Sex, Fürze anzünden – gemeinsam macht fast alles mehr Spaß! Blöd nur, dass *Anno 1404* keinen Mehrspieler-Modus mitbringt. Der soll laut Ubisoft vielleicht in einer Erweiterung nachgeliefert werden. Dafür dürfen Sie Ihr Profil auf einer Community-Seite hochladen und Ihre Spielerfolge mit anderen *Anno*-Fans vergleichen. Langweilig wird es auch ohne Online-Modus nicht. Das Endlosspiel dürfen Sie beliebig mit Schwierigkeitsgraden und Variablen verändern. Allein damit sind selbst geübte Spieler lange beschäftigt. Wer nach der ultimativen Herausforderung sucht, startet eines der sechs mitgebrachten Szenarien. Darin sollen Sie zum Beispiel in Rekordzeit eine Kathedrale hochziehen oder einen mächtigen Feind niederringen.

WENN DER KOPIERER STREIKT

Ein kleiner Hinweis zum Schluss: Die Registrierung von *Anno 1404* setzt eine aktive Internetverbindung voraus. Der Kopierschutz TAGES erlaubt Installationen auf drei verschiedenen Rechnern. Zum Spielen brauchen Sie dann weder eine DVD noch eine Internetverbindung.

Christian Schlütter

Info: http://anno.ubi.de.com

CHRISTIAN SCHLÜPFER



„Herr Schlütter, ich glaube nicht, dass das irgendwann noch besser wird!", sagte mein Urologe letztens zu mir. Zwar meinte er den unschönen Ausschlag an meinen Cremeknollen (das Copyright für diesen Ausdruck liegt bei der Felix Schütz AG), aber er hätte das genauso gut über *Anno 1404* sagen können. Related Designs lässt mir wenig Platz zum Meckern. Grafik und Sound sind auf Top-Niveau, die Lernkurve ist fast perfekt, die Rollenspiel-Aspekte bringen Schwung in den Spielalltag und die Kampagne reißt mit. Ich hätte mir noch ein bombastischeres Ende für die Handlung gewünscht und ein Mehrspielermodus dürfte Hardcore-Spielern fehlen. Aber: *Anno 1404* ist definitiv der Genre-Sultan!

STEFAN DWORSCHAK

Nicht nur angesichts dessen, was dieser Tage so als fertiges Spiel auf den Markt geschleudert wird, ist *Anno 1404* ein recht ungewöhnliches Spiel. Es sieht hervorragend aus, klingt himmlisch und scheint völlig bugfrei zu sein. Noch ungewöhnlicher ist da im Jahre 2009 nur noch, dass Related Designs keinen Mehrspielermodus abliefert. Allerdings bietet das neue *Anno* auch im derzeitigen Zustand genug Möglichkeiten, um sich für die nächsten Monate von der Außenwelt zu verabschieden. Die gelungene Spielmechanik fesselt ebenso durch Einsteigerfreundlichkeit wie durch Tiefgang und fordert dem Spieler zuletzt alles ab. Genauso muss Aufbaustrategie aussehen!

Anno 1404





PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	25. Juni 2009
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Related Designs
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Athlon 64 X2 4800+/Core 2 Duo, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 9600 GT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie legen lediglich ein Online-Profil an. Einen echten Mehrspieler-Modus gibt es nicht.

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	92%
SOUND	89%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kein Mehrspielermodus	- 3%
Fehlende Übersicht über Produktionsgebäude	- 2%
Lange Ladezeiten bei dicht bebauten Karten	- 2%
Abruptes Ende der Kampagne	- 2%

HERAUSRAGEND
Das bisher beste *Anno* und das derzeit beste Aufbau-Strategiespiel. Pflichtkauf für Fans!



Aus dem Osten was Neues

Die Entdeckung des Orients hat dem Westen ein paar entscheidende Vorteile gebracht. PC ACTION stellt einige vor:

US-Bomben-Testgelände



Wo hätten Georg Dabbeljuu und sein Papa bloß die ganzen neuen Militär-Spielsachen ausprobieren sollen, wenn man nicht im Orient diese riesigen Ölquellen entdeckt hätte? Glück gehabt!

Neue Feindbilder für Nazis



Nazis brauchen immer Sündenböcke, um sich die eigene Dummheit schönzureden. Heute wettern die Glatzköppe gerne über Moslems. Ohne Orient hätten die Idioten vielleicht noch arbeiten müssen!

Billiges Urlaubsziel für PCA-Redakteure



Diese ewigen Weltraumausflüge und Zeitreisen wurden echt teuer. Heute kaufen wir uns einfach ein mittelgroßes arabisches Emirat und lassen dort im Sommer die Sau raus! Klasse!



Für
Gitarrenhelden
Die ganze Welt der PlayStation
play3
PlayStation 3 | PlayStation 2 | PlayStation Portable
DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-MAGAZIN DEUTSCHLANDS
Ausgabe 08 / August / € 5,50
ENDLICH ANGESPIELT
GOD OF WAR 3
KRASSER KRATOS: Das rabiate Action-Feuerwerk im Probezock
DVD
MIT HD-VIDEOS
Alle PS3-Videos in Originalqualität
GRAN TURISMO 5
INTERVIEW + SPIELSZENEN: Der Raser-Hit des Jahres biegt in die Zielgerade ein!
TEKKEN 6
DAS HAUT REIN: Der Prügel-Klassiker feiert sein Comeback und hat schlagende Argumente!
WEITERE VIDEOS ZU:
Uncharted 2, Assassin's Creed 2, Heavy Rain, Modern Warfare 2, The Last Guardian, Homefront, Need for Speed: SHIFT u. v. m.
WWW.PLAYDREI.DE
USK ab 16
3 NEUE TEILE!
METAL GEAR SOLID
So geht die geniale Saga weiter: Brandheiße Bilder und Infos zu den kommenden Episoden für PS3, PSP und die Spielhalle!
45 PRALLVOLLE SEITEN
XXL-SPECIAL
Die neue PSP, Final Fantasy 14 und alle weiteren Hits der Mega-Messe!
www.playdrei.de

Du willst es doch auch!

Hammerspiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön!

Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



ILLUMINATED DARK METAL KEYBOARD

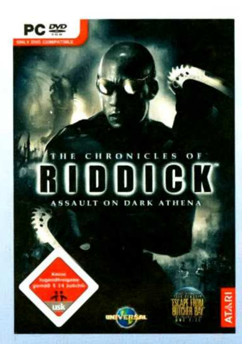
Das erfolgreiche Ultra Flat Metal Keyboard tarnt sich für die Nacht: Mit edlem, schwarzem Aluminiumrahmen und schwarzen Tasten werden Sie ein wahres Juwel auf Ihrem Schreibtisch haben. Damit Sie auch bei Dunkelheit alles erkennen, schalten Sie einfach die Hintergrundbeleuchtung ein.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
PRÄMIEN-NR.: 003527

JETZT LESER WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



USB SANDISK CRUZER TITANIUM 4 GB

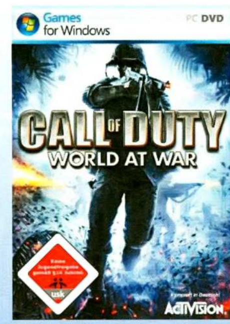
Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib-/Lese-Geschwindigkeit von 15 MB/Sekunde erlaubt einen flotten Transfer selbst großer Dateien und macht den Stick zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse hält eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aus, da es aus einer modernen Titan-Legierung besteht, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
PRÄMIEN-NR.: 003441



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Nach dem großen Erfolg von „Escape from Butcher Bay" ist R.B. Riddick endlich wieder zurück. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig. Lieferbar, solange Vorrat reicht.

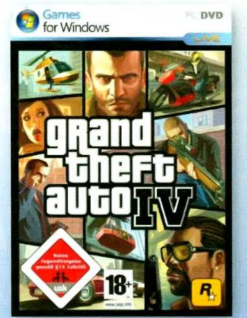
PRÄMIEN-NR.: 003651



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Knallhart und kompromisslos. Der härteste Shooter des Jahres! Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig. Lieferbar, solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003545



GRAND THEFT AUTO IV

Im neuesten Kapitel der Actionspiel-Reihe schlüpft der Spieler in die Rolle von Niko Bellic, der nach Amerika kommt, um ein neues Leben zu beginnen. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferbar, solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003509



ANNO 1404

„Anno 1404" zieht den Spieler in den Bann des Orients. Erstmals in der Geschichte der Serie können Spieler mit einer weiteren Kultur interagieren und sich dort niederlassen. Lieferbar, solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003670



ROCCAT KONE GAMING MOUSE

Der präzise ProAim-Gaming-Sensor verringert ungewollte Bewegungen des Mauszeigers beim Anheben der Maus. Das kraftvolle Herz des Geräts bildet die interne 72-MHz-Turbo-Core-Unit. Lieferbar, solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003531



MEDUSA 5.1 NX GAMING HEADSET

Wer nach einem hochwertigen Surround-Kopfhörer mit optimal ausgewogenem Klang und großem Tragekomfort sucht, ist mit dem neuen Medusa NX 5.1 Gaming Headset bestens beraten. Lieferbar, solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003613



PROGRESSIVE 2.1 SUBWOOFER SYSTEM

Das Progressive 2.1 System überzeugt durch modernste Lautsprechertechnologie und garantiert einen überragenden Klang in Verbindung mit PC, Spielekonsolen und anderen Audiogeräten. Lieferbar, solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003528

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
  (€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 62

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).





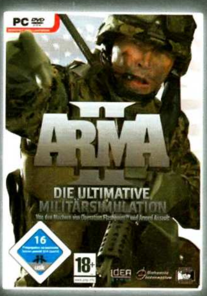
Die Sims 3
49,95 €

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen :

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



ARMA 2
44,95€



Terminator : Die Erlösung
39,95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by



In klassischen Checkpoint-Rennen rangeln Sie mit bis zu 15 Kontrahenten um die Plätze auf dem Treppchen.

>>Wenn Feuer aus dem Auspuff schießt, du den falschen Sprit eingießt.<<

FUEL

Such das Weite!

14.000 Quadratkilometer Spielfläche: Das Eldorado für Freiheitsliebende oder nur ein gigantisches Spielspaßgrab?
Wir nehmen es vorweg: *FUEL* ist ordentlich geworden. Aber nicht sehr gut oder gar der Überflieger, der dieses Open-World-Rennspiel hätte werden können, wenn der Entwickler mehr Spiel in die riesige Welt eingebaut hätte. Abgesehen von sporadischen Nachladerucklern cruisen Sie stundenlang durch die abwechslungsreiche Landschaft: durch dichte Wälder, über staubige Highways, um einen Salzsee, einen schneebedeckten Berg hinauf oder an der Pazifikküste entlang. Der größte Pluspunkt ist zugleich der größte Kritikpunkt. Abgesehen von einigen Trucks wirkt die Welt wie ausgestorben. Kein Lebewesen bevölkert die Landschaft. Im Mehrspielermodus, für den der Titel ausgelegt ist, ist das anders. Hier treffen Sie auf jene 15 Spieler, die Ihnen am nächsten sind.

ÜBER STOCK UND STEIN

Im Einzelspielermodus schalten Sie im Laufe der Karriere die 19 Camps frei, in die die Welt unterteilt ist. Sterne und Fuel sind die beiden Währungseinheiten. Je mehr Sterne Sie haben, in umso mehr Camps können Sie springen. Mit Fuel kaufen Sie neue Fahrzeuge; von Motocross-Maschinen über Straßen-Motorräder, Muscle Cars bis hin zu Trucks. Auf Tuning und dergleichen müssen Sie verzichten. Jedes Camp bietet Karriere-Rennen und Herausforderungen. Helikopter-Verfolgungen oder Ausscheidungsrennen sind typische Herausforderungen. Bei der Suchen-und-zerstören-Variante gewinnen Sie, indem Sie ein flüchtendes Fahrzeug berühren. Das ist nicht sehr prickelnd. Interessanter sind die klassischen Runden- oder Checkpoint-Rennen im Karriere-Modus. Die KI-Fahrer machen nämlich hin und wieder Fehler oder nehmen sinnvolle Abkürzungen. Hier spielt *FUEL* seinen Trumpf aus. Ständig müssen Sie abwägen, ob Sie bei hoher Geschwindigkeit auf der Straße bleiben oder querfeldein fahren. Letzteres verkürzt zwar die Strecke, dafür sind Sie aber langsamer unterwegs. Umso ärgerlicher ist das arcadelastige Fahrgefühl: Prallen Sie mit 120 Sachen gegen einen noch so dünnen Baum, kommen Sie nicht nur in null Sekunden zum Stehen, auch der Baum wirkt so starr wie ein unerschütterlicher Stahlpfosten. Wenigstens ein optisches Schadensmodell wäre schön gewesen. Manfred Reichl/Horst Heindl

Info: www.fuel-game.com



Die weitläufigen und abwechslungsreichen Areale wirken häufig leider wie ausgestorben.

MANFRED REICHL

So sehr ich mich auf *FUEL* gefreut habe, geisterte mir im Hinterkopf trotzdem ständig die Befürchtung herum, dass die riesige Spielwelt vielleicht langweilig sein könnte. Und genauso ist es. *FUEL* ist offline lediglich wie eine gigantische und optisch sehr ansprechende Technik-Demo, in die ein nettes Rennspiel integriert wurde. *FUEL* ist aber auch die vielversprechende Bühne für ein Open-World-Online-Rennspiel. In diesem Fall entsteht daraus so etwas wie ein Offroad-*Test Drive Unlimited*.

FUEL





PREIS	Ca. € 49,-
TERMIN	25. Juni 2009
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Asobo Studio
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,0 GHz Prozessor, 1 GB Arbeitsspeicher, 6 GB auf der Festplatte, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Online macht *FUEL* am meisten Spaß. Rennen gegen bis zu 15 Konkurrenten sind möglich.

PREIS/LEISTUNG	58%
GRAFIK	74%
SOUND	60%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Ausgestorbene Spielwelt	-14%
Viele unspektakuläre Spielmodi	- 7%
Arcadelastiges Fahrgefühl	- 5%
Keine Schadensmodelle	- 3%
Sporadische Nachladeruckler	- 2%
Keine Tuning-Möglichkeiten	- 1%

BEFRIEDIGEND
Ambitioniertes Open-World-Rennspiel, das sein Potenzial aber nicht ausnutzt.

68% EINZELSPIELER

VERGLEICH

A. f. Cobra 11: Burning Wh.



79% Test in Ausgabe 01/09

BESSER

SCHLECHTER

Juiced 2: Hot Import Nights

68% Test in Ausgabe 03/08

DAS MUSS NICHT SEIN!

SCHROTT DES MONATS

Die Gegner in den ersten Levels sind meist Skinheads. Oder Punker. Oder beides zusammen. Sinn macht's eh keinen.

»Anfängerfehler: mit dem Baseball-Schläger zur Schießerei gehen.«

HEADFIGHTER

Schädeltrauma

VERGLEICH

Stranglehold (dt.)
91% Test in Ausgabe 10/07

BESSER

Max Payne 2
90% Test in Ausgabe 12/03

BESSER

Headfighter

Billigware aus Russland ist meist schlecht – egal ob Schnaps, Prostituierte, Redakteure oder eben Spiele. *Headfighter* macht keinen Hehl daraus, dass es kostengünstig produziert wurde, denn als Einstieg präsentiert man Ihnen eine Film-Zwischensequenz, gegen die *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* wie ein Werk von Orson Welles wirkt. Russische (= betrunkene) Laiendarsteller stümpern durch Omas Hobbykeller und stottern nichtssagende Dialoge, um eine wirre Story voranzutreiben. Dass all dies Szenen aus dem Spielfilm *Antikiller* sind, macht das Ganze nur noch trauriger. Kann ja nur besser werden ... denken der leichtgläubige Redakteur und der geneigte Leser. Doch weit gefehlt. Das Spiel selbst ist noch weitaus nichtssagender. Sie steuern einen von drei Charakteren aus der Verfolgersicht durch Levels, deren Grafikqualität zwischen „Oh mein Gott" und „Buärgh!" schwankt. Entweder Sie rennen herum und töten alle Gegner oder die Gegner laufen auf Sie zu und werden über den Haufen geschossen – hui, wie spannend! Da die KI anscheinend auf der Intelligenz einer toten Amöbe basiert, langweilen Sie sich spätestens nach einer Minute. Zwischen den einzelnen Abschnitten sehen Sie weitere zusammenhanglose Filmschnipsel und wählen auf einer Karte die nächste Mission. Anspruch oder Abwechslung suchen Sie allerdings vergeblich, wenn Sie Glück haben, finden Sie jedoch die Tasten Alt + F4 auf Ihrer Tastatur.

ZWEITVERWERTUNG

Grafik, KI, Steuerung und Leveldesign werden nur noch von der Dreistigkeit des Herstellers unterboten. Aufmerksame Leser haben es nämlich sicher schon gemerkt: *Headfighter* und das von Online-Sklave Gürnth in Ausgabe 01/07 getestete *Mafia Contract Killer Antikiller* sind ein und dasselbe Spiel. Letzteres sahnte damals bereits eine Traumwertung von unglaublichen 39 Prozent ab. Sascha Lohmüller

Info: www.pcaction.de

SASCHA LOHMÜLLER

Eines vorweg: Ich kannte *Mafia Contract Killer Antikiller* nicht, also ging ich unvoreingenommen an den Test von *Headfighter* heran. Helfen konnte das dem Spiel leider auch nicht. Hier erwartet Sie ein technisch vollkommen veraltetes, stupides Ballerspiel ohne Tiefgang, Sinn und Anspruch. Untermalt wird das Ganze von russischem Hip-Hop-Gedudel und künstlerisch rudimentären Filmschnipseln. Dass die Neuauflage ganze 20 Euro kosten soll, setzt der unverschämten Geschichte die Krone auf.



Headfighter





PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	14. Mai 2009
GENRE	Action-Rotz
ENTWICKLER	Incagold/Qbik Interactive
VERTRIEB	Media Verlagsgesellschaft
SPRACHE/TEXT	Ja, leider
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
P 1,2 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HD, 64 MB Grafikkarte, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zu zweit langweilen können Sie sich auch in der Ehe. Die ist wenigstens nicht ganz so grausam.

PREIS/LEISTUNG	8%
GRAFIK	11%
SOUND	12%
STEUERUNG	15%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG	100%
Langweiliges Spieldesign	-36%
Miserable Technik	-32%
Lächerliche Filmsequenzen	-15%

UNGENÜGEND
Dreiste Abzocke mit einem alten, grottenschlechten Spiel. Finger weg!



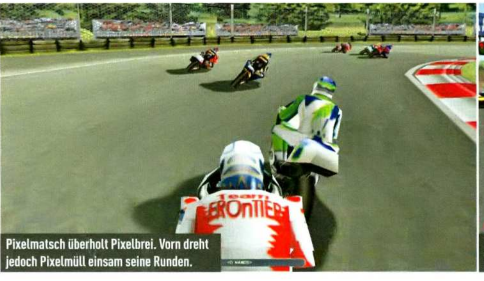

»Hässlich: Robins Hut.«

Unterschiede zwischen den Charakteren suchen Sie vergebens – bis auf die Bekleidung.


Die Umgebungen wirken meist trist und farblos – liegt vielleicht an Russland.

MOTORRAD GRAND PRIX SIMULATOR/GRAND PRIX SIMULATOR

Doppelfehler


Pixelmatsch überholt Pixelbrei. Vorn dreht jedoch Pixelmüll einsam seine Runden.


Der enorme Detailreichtum des Spieles sucht seinesgleichen.

Sie wundern sich an dieser Stelle sicher, wieso wir zwei Spiele in denselben Test packen. Die Erklärung ist ganz einfach: Nicht nur der Name der beiden Grausamkeiten ähnelt sich, auch der Rest ist quasi identisch. Angefangen bei denselben Grafikfehlern im Ladebildschirm über die Steuerung bis hin zum gleichen Hauptmenü, die beiden Renn-Simulationen könnten glatt zwei unglaublich unattraktive Zwillingsschwestern sein. In einer Grafik, die dem Amiga alle Ehre gemacht hätte, langweilen Sie sich im *Motorrad Grand Prix Simulator* durch diverse Rundkurse. Dabei fragen Sie sich die meiste Zeit Dinge wie „Warum falle ich eigentlich ständig von meinem Motorrad?", „Warum sind hier in Belgien eigentlich Hochgebirge am Horizont?" oder „Warum eigentlich ich?". Im *Grand Prix Simulator* ersetzen Sie das hässliche Motorrad einfach durch einen noch hässlicheren Formel-1-Rennwagen. Beibehalten werden jedoch ungenaue Steuerung, Grafik aus dem neunten Kreis der Hölle, eine nichtexistente Physik und eine Soundkulisse wie im Kasperletheater der Sonderschule Hürth. Beide Spiele wurden im Ausland übrigens bereits vor Jahren unter den Namen *Superbike Racing* und *World Car Championship* veröffentlicht. Aber wie der Osten kommt alles Schlechte irgendwann auch zu uns. Sascha Lohmüller

Info: www.pcaction.de

SASCHA LOHMÜLLER

Nach der Installation fühlte ich mich in alte Zeiten zurückversetzt, damals auf meinem C64 sahen Rennspiele ähnlich bekackt aus. Allerdings waren diese damals schon deutlich besser spielbar. Was zur Hölle denkt man sich dabei, so etwas im Jahr 2009 auf die Menschheit zu hetzen?




PREIS/LEISTUNG	7%
GRAFIK	8%
SOUND	11%
STEUERUNG	16%
MEHRSPIELER	9%

UNGENÜGEND 9% EINZELSPIELER



GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Media Verlagsgesellschaft
PREIS	Ca. je € 15,-
MINDESTENS	P 500 MHz, 128 MB RAM, ca. 90 MB HD



DÄMONENJÄGER

Weiche von mir, Ausgeburt der Hölle!


Diese Vampirbräute sehen eher wie Roboterfrauen aus.


Das Gegnerdesign ist ... extravagant. Auch dieser Vampir sieht eher nach Roboter aus.

In *Dämonenjäger* jagen Sie – wie überraschend – Dämonen und Vampire. Merkwürdigerweise sehen diese meistens wie Roboter oder Geister aus. Verrückte Sagenwelt! In klassischer Ego-Shooter-Manier rennen Sie durch allerlei unschöne Levels, sammeln Kristalle ein und befreien Geiseln. Warum, darüber lässt Sie das Spiel im Unklaren. Wahrscheinlich wollen Sie es aber auch gar nicht wissen. Wenn Sie einen Gegner erledigt haben, explodiert er in einer grobkörnigen Pixelwolke. Oder aber er fällt auf den Boden und Sie müssen ihm noch einen Holzpflock ins Herz rammen. Daraufhin explodiert er dann in einer grobkörnigen Pixelwolke. Das mag jetzt vielleicht langweilig klingen, aber das ist es ja auch. Die Grafik ist detailarm gehalten, die Effekte wie etwa Schüsse oder Magie-Fähigkeiten der Gegner wirken dezent lächerlich. Was den Sound anbelangt, so ist er immerhin nicht störend – die KI hingegen schon. Die Geister-Robot-Vampir-Dämonen-Viecher laufen nicht nur gerne vor Wände und dergleichen, sondern auch schon mal an Ihnen vorbei. Super Sache für Konkurrenzheftleser, aber echte Spieler fühlen sich unterfordert. Etwas ganz Neues diesen Monat: Auch *Dämonenjäger* wurde hierzulande schon einmal veröffentlicht, als *Dracula: Days of Gore* im September 2007. Sascha Lohmüller

Info: www.pcaction.de

SASCHA LOHMÜLLER

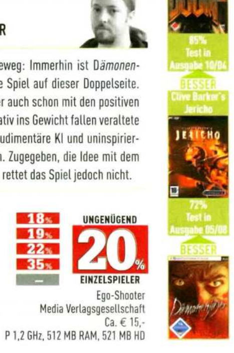
Das Gute vorneweg: Immerhin ist *Dämonenjäger* das beste Spiel auf dieser Doppelseite. Das war es aber auch schon mit den positiven Aspekten. Negativ ins Gewicht fallen veraltete Technik, eine rudimentäre KI und uninspiriertes Spieldesign. Zugegeben, die Idee mit dem Pflock ist nett, rettet das Spiel jedoch nicht.




PREIS/LEISTUNG	18%
GRAFIK	19%
SOUND	22%
STEUERUNG	35%
MEHRSPIELER	–

UNGENÜGEND 20% EINZELSPIELER

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Media Verlagsgesellschaft
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	P 1,2 GHz, 512 MB RAM, 521 MB HD



>>Robocop beim Urologen.<<

John Connor (Christian Bale) untersucht einen gefährlichen Hydrobot, den er zuvor mithilfe eines speziellen Signals ausgeschaltet hat.

T-600, das erste menschenähnliche Terminator-Modell, patrouilliert durch das zerstörte Los Angeles.

KINO Terminator: Die Erlösung

„Ich komme wieder", sagte einst Arnie aka Killer-Roboter aus *Terminator* (1984). Bisher hielt er sein Versprechen – auch im vierten Teil.

ACTION | Ein *Terminator*-Film ohne Arnold Schwarzenegger sei wie ein Grillabend ohne Fleisch, hörte man entrüstete Beschwerden der Fans, als der Gouvernator einen Auftritt in *Die Erlösung* ablehnte. Dennoch stampft hier Arnie durchs Bild – wenn auch nur kurz und sichtlich nur seines Namens wegen. Regisseur Joseph „McG" McGinty Nichol ließ den Alt-Terminator mithilfe von Computern den Fans zuliebe auftreten. Sonst sind keine Schauspieler der ersten drei Streifen mit von der Partie.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Die Erlösung spielt in einer Zukunft, die die Protagonisten der Vorgängerfilme stets zu verhindern versuchten. Im Jahr 2018 kämpfen die Überlebenden der globalen nuklearen Katastrophe gegen Maschinen des Super-Computers Skynet, der die Menschheit ausrotten will. John Connor (Christian Bale), die Hauptfigur in Teil 2 und 3 und der aufstrebende Anführer der Menschen in Teil 4, muss ein Kurzwellensignal testen, das die Killer-Roboter von Skynet in seiner Sendereichweite ausschalten kann. Parallel dazu muss er sich mit Marcus Wright (Sam Worthington) auseinandersetzen, einem Häftling, der wie die feindlich gesinnten Terminatoren zwar über ein Metallskelett, aber auch über ein menschliches Herz und Gehirn verfügt. Marcus weiß selbst nicht, was er ist. Er erinnert sich lediglich an die Vollstreckung seiner Todesstrafe anno 2003 …

EIN KRACHMACHER

Wie schon Teil 3 verzichtet auch *Die Erlösung* weitgehend auf die philosophischen Ansätze der beiden Erstlinge. Dafür gönnen die ordentlichen Action-Sequenzen dem Zuschauer keine Atempause. Sieht man von Filmfehlern ab (unser Favorit: Sämtliche Figuren in der postapokalyptischen Welt haben strahlend weiße Zähne), erwartet einen hier handwerklich hervorragend gemachte Popcorn-Action – wenn auch mit wenig Anspruch. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 115 Minuten
WERTUNG: GUT

KINO My Bloody Valentine 3D

Blutiges Gemetzel ist typisch für Horrorfilme. In 3D macht das aber noch mehr Spaß – wie *My Bloody Valentine 3D* beweist.

HORROR | Nach einem Grubenunglück erwacht der einzige Überlebende, Harry Warden, aus dem Koma und richtet mit seiner Spitzhacke ein Massaker in der Kleinstadt Harmony an. 22 Menschen sterben auf grausame Weise. Zehn Jahre nach der Tragödie kehrt Tom Hanniger, einer der wenigen, die Wardens Mordserie überstanden haben, an den Ort des Geschehens zurück. Doch nicht nur er stattet der Kleinstadt einen Besuch ab, auch der Spitzhackenmörder kehrt zurück und schwört Rache an allen Überlebenden.

EKEL HAUTNAH ERLEBEN

Die Geschichte von *My Bloody Valentine 3D* kann nicht mit innovativen Ideen aufwarten, sondern spielt eher mit typischen Klischees des Horror-Genres. Dennoch kann die 3D-Neuauflage des gleichnamigen Streifens von 1981 begeistern. Spätestens wenn das erste Mal die Spitzhacke des Killers oder diverse Körperteile und -flüssigkeiten auf einen zugeflogen kommen, fühlen sich Horror-Fans heimisch und bestens unterhalten. Der überraschende Schluss lässt Sie zwar anfangs verblüfft dasitzen, passt aber wunderbar. Allerdings sollten Sie sich auf einiges gefasst machen, denn an Splatter-Effekten spart der Film wahrlich nicht. Sebastian Weber



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 101 Minuten
WERTUNG: GUT



>>„... und du kommst wirklich aus Russland?"<<

Kann Sarah (Jaime King – *Sin City*) vor Harry Warden fliehen? Der Grubenarbeiter ist auf erbarmungsloser Jagd nach Überlebenden.

DVD The Broken



Bei einer Geburtstagsfeier zerbricht ein Spiegel. Protagonistin Gina und ihre Familie bekommen danach Besuch von ihren bösen Spiegelbildern.



The Broken springt teils unvermittelt in heftige Todesszenen. Das erschreckt umso mehr, weil der Film sonst einen eher ruhigen Ton anschlägt.

Dieser Film beweist es: Der Typ, der mir da aus dem Spiegel entgegenglotzt, das bin ich gar nicht!

THRILLER | Als Gina sich eines Tages selbst in einem vorbeifahrenden Auto sieht, denkt sie zunächst an eine Doppelgängerin – und der Zuschauer an eine langweilige Geschichte innerer Zerrissenheit. Zumal in der Viertelstunde davor schon symbolträchtig drei Spiegel zerdeppert wurden. Sobald *The Broken* aber Fahrt aufnimmt, wird klar, dass in der Spiegelwelt böse Doppelgänger von uns lauern und dieser Film neben spannungsheischend langsamen Kamerafahrten auch einige echte Schocker zu bieten hat. Der Twist am Ende entschädigt für einige Schwächen und Ungereimtheiten. Christian Schlütter



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 84 Minuten
WERTUNG: GUT

DVD Gran Torino



Veteran Walt Kowalski (Clint Eastwood, rechts) freundet sich mit den Koreanern an.

Das ist Amerika: ein ungeschönter Blick auf trostloses Vorstadtleben, Einwandererproblematik und Gang-Kriminalität.

DRAMA | Man kennt ihn als schweigsamen Cowboy oder als raubeinigen Polizisten „Dirty" Harry Callahan: Clint Eastwood. Als rüstiger Rentner jagt der alt gewordene Schauspieler in *Gran Torino* zwar nicht mehr leichtfüßig Bösewichtern hinterher, seiner harten Art bleibt er aber auch hier treu. Er spielt den kürzlich verwitweten, schwer kranken Ex-Soldaten Walt Kowalski, der vom eigenbrötlerischen Einsiedler zum Vorstadthelden mutiert, weil er sich in seinem Viertel gegen eine Bande Krimineller zur Wehr setzt. Anfangs ist ihm der Dank seiner koreanischen Nachbarn noch zuwider. Schritt für Schritt gewöhnt er sich aber an ihre merkwürdigen Sitten und freundet sich sogar mit den Kindern an. Als die Nachbarstochter von der koreanischen Gang vergewaltigt wird, sieht er rot und plant einen ungewöhnlichen Vergeltungsschlag. Eastwood, der bei *Gran Torino* als Regisseur und Hauptdarsteller fungiert, ist die Rolle des verbitterten, todkranken Veteranen auf den Leib geschrieben. Fazit: mehr Charakterstudie als Action-Feuerwerk, aber sehenswert. Wolfgang Fischer



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 116 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



DVD Jasper Park

Horror | Eine Bande völlig verblödeter und langweiliger Computerspiele-Designer wird beim Paintball-Ausflug in den namensgebenden Jasper Park von hyperchristlichen Hinterwäldlern abgeschlachtet. Billigproduktion in jedem erdenklichen Sinne. Vielleicht unter Drogeneinfluss erträglich. (CSL)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 85 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



DVD Desperados

Action | Vier Bankräuber landen den perfekten Coup, doch bei der Geldwäsche geht alles schief – sie legen sich mit zwei Gangster-Paten an und müssen von da an ihrem Geld nachjagen. Was wie ein spannender Action-Streifen klingt, kommt nicht richtig in Fahrt, obwohl es handwerklich gut umgesetzt ist. (WEB)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 91 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



KINO Nachts im Museum 2

Komödie/Fantasy | Nachtwächter Larry (Ben Stiller) bekommt es im größten Museumskomplex der Welt erneut mit lebendig gewordenen Exponaten zu tun. Sehr seichte Fortsetzung mit hanebüchener Gut-gegen-Böse-Story, aber im „Hirn aus"-Modus dennoch eine spaßige Angelegenheit für die ganze Familie. (TO)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 105 Min.
WERTUNG: BEFRIEDIGEND





DVD Recyclo Transformers

Action | Es ist schon fast unverschämt, wie sehr das Cover von *Recyclo Transformers* dem Hollywood-Vorbild ähnelt. Sollen da etwa naive Käufer reingelegt werden? Der philippinische Streifen spielt in einer fernen Zukunft. Der pausbäckige Held kämpft gegen ein Alien, billige Spezialeffekte inklusive. Gähn! (LC)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 108 Min.
WERTUNG: AUSREICHEND





Long Distance Calling

Avoid The Light | Die Band aus dem Großraum Münster beweist, dass es ein Paralleluniversum zu blutarmer Fahrstuhlmusik gibt. Long Distance Calling zelebriert auf seinem zweiten Album ruhige, sphärische Musik, OHNE zu langweilen. Die Grundlagen bestehen aus instrumentalem Gitarrenrock mit Ambient-Charakter sowie einer Oszillation aus Psychedelic- und Progressive-Rock. Zudem ist *Avoid The Light* eine Platte, die kaum Worte braucht, aber dennoch unheimlich viel Emotion rüberbringt. Eine runde Sache! (RW)

LABEL	Superball Music/SPV
WERTUNG:	SEHR GUT

Code



Resplendent Grotesque | So muss moderner Black-Metal klingen! Die acht abwechslungsreichen Fetzer variieren gesanglich vom fiesen Grunzen bis hin zu schön geträllerten Ohrwurmpassagen. Dabei achten die versierten Musiker darauf, dass die Lieder nicht zu reinem Geknüppel verkommen – immer wieder sorgen progressive Abschnitte und abrupte Taktwechsel für angenehme Überraschungen, die *Resplendent Grotesque* auch auf Dauer interessant machen. Eine Band, von der man in Zukunft bestimmt noch viel hören wird. (RW)

LABEL	Tabu Records/Soulfood Music
WERTUNG:	GUT



Dredg

The Pariah, The Parrot, The Delusion | Hinter dem hochkomplizierten Namen versteckt sich eine eingängige Rockplatte mit wunderschönen Gitarrenharmonien und traumhaften Gesangsmelodien. Für Fans der früheren Werke ist die neue CD sehr wahrscheinlich zu „anständig", aber die mit Hits gespickte Aufnahme verhilft der kalifornischen Band wohl endgültig zum Durchbruch. Die 18 durchwegs niveauvollen Lieder sind eine Mischung aus U2, Simple Minds und Ultravox – genau das Richtige für entspannte Abende. (RW)

LABEL	Vertigo/Universal
WERTUNG:	GUT

Klassiker des Monats:

Accept



Metal Heart | Mit diesem Album setzte sich die Band aus Solingen 1985 selbst ein Denkmal. Udo Dirkschneiders Reibeisenstimme wird zum Markenzeichen von Accept und besonders „Midnight Mover" sowie das Titellied bringen noch heute jede Dorfdisco zum Kochen. Eine ganze Scheibe voller zeitloser Heavy-Metall-Knüller – und das für weniger als zehn Euro! Wer sie nicht schon hat, geht JETZT in den Plattenladen! (RW)

LABEL	RCA/Sony
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Swashbuckle



>>„Nach uns die Sintflut!"<<

Von links: Commodore Redrum (Gitarre), Captain Crashride (Schlagzeug) und Admiral Nobeard (Gebrüll, Gitarre).

Die Gewinner eines Nachwuchswettbewerbs hissen mit ihrer ersten großen Veröffentlichung die Segel für eine Sturmfahrt durch die raue See des Musikgeschäfts.

BACK TO THE NOOSE | Das Freibeuter-Image ist in der Heavy-Metal-Szene nicht gerade neu, dennoch hebt sich Swashbuckle deutlich von Genrekollegen wie zum Beispiel Running Wild ab: Obwohl die drei selbst ernannten Thrash-Metal-Piraten aus New Jersey deutlich derbere Musik als ihre Kollegen machen, würzen ihr witziges Auftreten und die humorvollen Texte das Ganze mit einer ordentlichen Prise Ironie. Frontbrocken Admiral Nobeard erweist sich trotz seiner kleinen, dicken Fingerchen als echter Bassvirtuose. Außerdem besitzt der Hüne ein Organ, das der Donnerröhre von Amon Amarths Johan Hegg in nichts nachsteht – und das will wirklich etwas heißen. Das exzellent eingespielte Trio gibt ab der ersten Sekunde dermaßen Vollgas, dass es dem Zuhörer gnadenlos den Hintern wegrockt. Man muss allerdings wirklich einen ausgeprägten Sinn für harte Musik haben, um hinter all dem Geschrei und Geprügel den zum Teil herrlich schwarzen Humor zu entdecken – für normale Lauscher ist *Back To The Noose* schlichtweg böse. Die Kombination aus klassischen Thrash-Metal-Liedern und moderner, fetter Produktion liefert einen Hörgenuss, wie er uns schon lange nicht mehr vorgesetzt wurde. Im September lichtet Swashbuckle den Anker für die erste Europatournee der noch jungen Bandgeschichte: Ho ho, nichts wie hin! Ralph Wollner

LABEL	Nuclear Blast/Warner
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Iron Maiden



>>Hat sich plötzlich ins Bild gedrängt: fotogeiler Jet.<<

V. l.: Adrian Smith (Git.), Nicko McBrain (Drums), Bruce Dickinson (Gesang), Steve Harris (Bass), Janick Gers (Git.) und Dave Murray (Git.).

LABEL	EMI
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Sänger Bruce Dickinson ist Berufspilot, Schriftsteller und Rock-Gott in einer Person. Bruce! Wir wollen ein Kind von dir!

FLIGHT 666 | Ein Iron-Maiden-Auftritt stellt wegen des üppigen Equipments viele Veranstalter vor unlösbare logistische Probleme. Um auch Länder zu bereisen, in denen ein solcher Aufwand finanziell nicht möglich ist, hat die Band kurzerhand einen Airbus gemietet. Hier finden das komplette Personal und die Ausrüstung Platz – Frontsirene Dickinson fliegt die Meute direkt zum nächsten Konzert. Die Dokumentation ist ein Mix aus Live-Szenen und herrlichen Aufnahmen abseits der Bühne sowie direkt aus dem Flugzeug. Dort hauen die alten Herren dermaßen auf die Pauke, dass sich die junge Generation ein Beispiel daran nehmen sollte. Hammer! Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Place Of No Return" von Eradicator, finden Sie auf unserer DVD.

Alles Gute zum Geburtstag!



Für die deutsche Version wurde Michael Schanze als Werbefigur gewonnen.

>>Das Lieblingsspiel unserer Praktikantinnen: Sackhüpfen!<<

Die Minispiele sind zu viert spielbar – falls Sie leidensfähige Freunde finden!

Dieses Bild spricht Bände: Schlimmer kann ein Geburtstag nicht sein!

Liebe Kinder gebt fein acht, Michael Schanze hat euch etwas mitgebracht – eine Software-Gurke!

PARTY-SPIEL | Ja, richtig gelesen: Michael Schanze, der Moderator solcher Fernsehqualen wie *Flitterabend* versüßt sich seinen Lebensabend mit Marketing für Wii-Spiele! Take 2 hat den Rundfunkrentner nämlich zur Werbefigur seiner Minispielsammlung *Alles Gute zum Geburtstag!* ernannt. Das ist aber schon das einzig nennenswerte an der Software gewordenen Unverschämtheit: Die Möchtegern-Party steuert sich so störrisch und sieht so schäbig aus wie die Sexualpartner unserer Konkurrenzredakteure. Zudem wird Kindern vorgegaukelt, es wäre cool, den eigenen Geburtstag vor der Glotze zu verbringen. Dabei wissen doch selbst PCA-Praktikanten: Ohne Ringelpiez mit Anfassen ist die schönste Sause ein Rohrkrepierer. Und beim Thema „Sackhüpfen" fallen uns ebenfalls schärfere Varianten ein ... Thorsten Küchler




DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	2K Games
WERTUNG:	MANGELHAFT

Rock Band Unplugged


Die Tastenbelegung ist nicht fest vorgegeben. Wer mag, darf etwa auch die Schultertasten nutzen, um Noten zu treffen.

Kann das Musikspiel *Rock Band* ohne Instrumente funktionieren? Auf Sonys PSP? Die überraschende Antwort: ja, und wie!

GESCHICKLICHKEIT | *Rock Band* rockt gewaltig. Das Band-Musikspiel kommt für Heimkonsolen mit Plastikgitarre, Schlagzeug und Mikrofon daher und macht besonders im Mehrspielermodus wirklich Spaß. Für die PSP-Version verzichtet man logischerweise auf die Spezialcontroller. Dafür benutzen Sie vier relativ frei belegbare Tasten, um die Töne auf dem „Noten-Highway" zu treffen. Dabei wechseln Sie immer wieder zwischen den verschiedenen Instrumenten hin und her. Das funktioniert gut und fesselt dank 41 Originalsongs lange. Obendrein gibt es neue Musikstücke als Download. Schade, dass man nur alleine zocken kann. Sebastian Stange

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Electronic Arts
WERTUNG:	SEHR GUT



Monster Hunter Freedom Unite

Rollenspiel | Eigentlich ist es nur eine erweiterte Fassung von *Monster Hunter 2* für die PS2. Dennoch ist das neue PSP-Spiel keine Verarsche. Zu viert per Drahtlos-Netzwerk Jagd auf riesige Drachen zu machen, ist einfach extrem packend. Obendrein können Sie locker 200 Stunden damit verbringen. Wow! (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Capcom
WERTUNG:	SEHR GUT



Let's Tap

Geschicklichkeit | Fünf Minispiele birgt dieser kuriose Sega-Titel. Kurios deshalb, weil Sie zum Steuern der Games den Controller nicht berühren. Die Wii-Fernbedienung wird einfach auf einen Karton gelegt. Auf den trommeln Sie, um Strichmännchen sprinten zu lassen oder einen Bauklotzturm vorsichtig abzubauen. Das ist ganz nett. Mehr leider nicht. (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Sega
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Ghostbusters

Action | Diese Schlingel bei Sony! Die schnappen sich einfach die Lizenz für die PS3-Fassung von *Ghostbusters* und bringen das Spiel Monate vor den anderen Versionen in den Laden. Immerhin ist der Titel wirklich gelungen. Die Action gewinnt zwar keinen Innovationspreis, dafür hat das Spiel Charme und Humor. (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PS3
HERSTELLER	Sony
WERTUNG:	GUT



Trash Panic

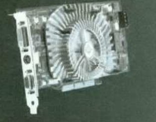
Geschicklichkeit | Ähnlich wie bei *Tetris* stapeln Sie hier Müll in eine Tonne. Doch Sie müssen den Müll nicht nur stapeln, sondern auch zerbrechen, anzünden oder durch Schütteln stopfen. Das ist schräg, knifflig und wirklich spaßig. Leider fällt der Mehrspielermodus lächerlich simpel aus. Schade drum! (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PlayStation Network (PS3)
HERSTELLER	Sony
WERTUNG:	GUT

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






Asus Rampage Formula

Mainboard (Sockel 775)

- Intel® X48 Chip • 800-1.600 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s RAID
- 6x USB 2.0, FireWire
- „SupremeFX II"-Soundkarte
- 2x Gigabit-LAN
- ATX-Bauform



144,90

XFX HD4890 XXX

ATI-Grafikkarte

- ATI Radeon HD4890 Grafikchip • 900 MHz Chiptakt
- 1.024 MB GDDR5-RAM (256 Bit) • 3.900 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out
- DirectX 10.1 und OpenGL 2.1
- PCIe 2.0 x16



169,90

Lian Li PC-P50

PC-Gehäuse

- Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- Lüfter: 2x 140 mm, 2x 120 mm
- Front: 2x USB, 2x Audio
- Material: 1,5 mm Aluminium
- ATX-Bauform



129,90

OCZ DIMM 4 GB DDR2-1066 Kit

4 GB DDR2-Arbeitsspeicher

- „OCZ2B10664GK" Blade Series
- DIMM DDR2-1066 (PC2-8500)
- Timings: 5-5-5-18
- Kit: 2x 2 GB



59,90

EKL Alpenföhn Brocken

CPU-Kühler

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+ und 1366
- Aluminium-Lamellen, Kupfer-Basis
- 120-mm-Lüfter mit violetten LEDs
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- Maße: 126x157x104 mm (BxHxT)




32,99

OCZ StealthXStream

600-Watt-Netzteil

- Laufwerksanschlüsse: 5x IDE, 1x Floppy, 3x SATA
- Grafikkartenanschlüsse: 1x 6+2-polig und 1x 6-polig (Grafik)
- 120-mm-Lüfter
- EPS, ATX12V 2.2, ATX 2.03, ATX
- 83 % Effizienz
- Aktiv PFC



59,90

AMD Athlon64 X2 6000+

Der Athlon64 X2 mit „Brisbane"-Kern für Sockel AM2 verfügt neben der Dual Core Technologie auch über die Virtualisierungstechnik „Pacifica" sowie die Sicherheitstechnik „Presidio". Mit dem Speichercontroller für DDR2-800 und dem 2.000 MT/s schnellen HyperTransport zeigt sich der Athlon64 X2 allen Anforderungen gewachsen.

- Sockel AM2 • 65 nm „Brisbane" • 2x 3.100 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache • 2.000 MT/s HyperTransport



57,90

Pioneer DVR-217FBK

SATA-DVD-Brenner

- Schreiben: 22x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 40x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- Labelflash™ • Buffer-Underrun-Schutz • 2 MB Cache • SATA



31,99

Western Digital WD1200BEVS

120-GB-Festplatte (2,5")

- „WD1200BEVS"
- 120 GB Speicherkapazität
- 12 ms Zugriffszeit (lesen)
- 5.400 Umdrehungen/Minute
- 8 MB Cache
- 2,5"-Bauform
- SATA 1,5Gb/s



29,99



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

>>Der letzte Schrei: mobile Klopapierspender.<<

In einem düsteren Gang in Necropolis kommt dem Spieler eine Horde Gegner entgegen, die er mit seiner Keule bekämpft.

HALF-LIFE 2 (DT.)

Verflucht und zugeklebt

Lösen Sie im ägyptischen Ambiente knackige Rätsel und hauen Sie Mumien auf die verfaulte Kauleiste.

CURSE – EPISODE 1: HELL AWAITS | Mods und Maps für *Half-Life 2 (dt.)* erscheinen in der Community so häufig wie neue Freunde und Bettler vor der Tür eines Lotto-Jackpot-Gewinners. Die Qualität der Fan-Erweiterungen reicht dabei von exzellenten und einem Vollpreisspiel ebenbürtigen Werken wie der Cyberpunk-Mod *Dystopia* bis hin zu popeligen Maps, die ein Schüler mal eben in der großen Pause zusammengekloppelt hat. Oft herrscht bei den Settings der Mods eine gewisse Einfallslosigkeit. *Curse Episodes* will gerade hier punkten und schickt Sie ins antike Ägypten.

MACH'S MIT DER HAND!

Von Beginn der erste Episode *Hell awaits* an tappt der Protagonist mit einer ausgestreckten und blau glühenden Hand herum. Das erinnert an das Spiel *Bioshock*, bei dem Sie auf die gleiche Art Plasmide auf Ihre Feinde schleudern. Kurz darauf staunen Sie erneut. Die Mod glänzt mit schöner, für Ägypten typischer Architektur. Böden, Wände, Säulen, Schlangenfiguren, Vasen und sonstiger Schnickschack sind mit knackscharfen Texturen beklebt. Sie bewegen sich per klassischer WASD-Steuerung mit Maus und Tastatur durch Necropolis – eine Stadt der Toten. Unterwegs sammeln Sie Symbole ein, die wie Hologramme aussehen und wie Prostituierte in Großstädten einfach auf der Straße herumstehen. Diese Symbole verleihen Ihnen Fähigkeiten, lassen Gegner erscheinen oder öffnen auch Türen. Wenn Sie beispielsweise durch ein Dreieck mit einem strahlenden Auge laufen und ein paar Meter weiter ziert dieses Zeichen auch eine Tür, können Sie das Häuschen vom Erbonkel darauf verwetten, dass diese sich kurz darauf rumpelnd öffnet.

ES GIBT WAS AUF DIE OHREN!

Es sind Soundeffekte wie diese, gepaart mit stimmiger Musik, die Ihnen im Lauf des Spiels wirklich Schauer über den Rücken jagen. Die drei Gegnertypen tun ihr Übriges dazu. Üblicherweise treffen Sie auf Ihrem Trip durch die düstere Stadt auf Zombies,



>>Ungesund: sich ein Loch in den Bauch freuen.<<

Die erste Mumie hat der Schlag mit der Waffe glatt zerteilt. Solche Effekte sind aber unblutig.



Erkunden Sie auch Wege abseits der Hauptroute, um Extras wie diese blauen Phiolen zu finden.

die Ihnen – meist nach dem Öffnen von Türen – schnarchnasig wie Miss Daisys Chauffeur entgegenwanken und nicht wirklich harte Gegner darstellen. Erblicken Sie diese fauligen Zeitgenossen, betätigen Sie am besten die rechte Maustaste. Dann flutscht eine Keule in Ihr Sichtfeld, die Sie schwingen, indem Sie einfach mit der Maus wedeln. Ratzfatz liegen die Gesellen am Boden. Schwieriger ist da schon der Wurmdämon zu knacken, der Ihnen Blitze entgegenschleudert, als hätte er eine Starkstromleitung im Hintern. Zu sehen bekommen Sie diesen Fiesling übrigens nur, wenn Sie alle Secrets im zweiten Level entdecken und dann ... ach, das finden Sie schon selbst heraus. Sicher auch, dass in Vasen, Kisten und versteckten Räumen oft Phiolen versteckt sind, die Sie natürlich einsacken sollten. Die Behältnisse öffnen Sie stilecht mit aus der Hand geschossener Telekinese und füllen dann mit den erbeuteten Flaschen unter anderem Ihre Lebensenergie wieder auf. Aber Ihre vor Energie nur so sprühende Hand kann noch mehr. So werfen Sie den Angreifern etwa Gegenstände entgegen und betätigen Schalter, die oft in luftiger Höhe angebracht sind.

ALLES IN BUTTER?

So, genug gelobt, jetzt müssen wir auch einmal meckern dürfen. Die Spielzeit der drei Levels umfassenden Mod ist mit 30 bis 60 Minuten ziemlich kurz, es gibt nur drei Gegnertypen, zwei Bosskämpfe, viele Soundeffekte wurden aus *HL 2* übernommen und das Kampfsystem ist zwar innovativ, aber leider ebenso herausfordernd wie einen Fußballfan zum Besuch eines Heimspiels seiner Mannschaft zu überreden. Zudem hätte auch eine Hintergrundgeschichte nicht geschadet. Trotzdem generiert *Curse – Episode 1: Hell awaits* durch die gelungene Musik und Grafik und neue Ideen für Schalter- und Türrätsel eine stimmungsvolle Atmosphäre, die zum Ende hin sogar etwas gruselig wird. Marc Brehme

Info: www.curseepisodes.com

Half-Life 2 (dt.): Curse – Episode 1

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2 (dt.), Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	243
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT


Hologramme lassen Gegner erscheinen oder öffnen Türen.

Dieser erste Zwischengegner schießt rote Feuerbälle auf Sie.



Der riesige Strider wird bei seinem Angriff auf Sie von zahlreichen Combine unterstützt.

Natürlich dürfen auch Zombies als Gegner nicht fehlen. Meist treten sie wie hier in Gruppen auf.

HALF-LIFE 2 (DT.)

Geschichtsoperation

Diese Mod riecht so sehr nach *Half-Life 2 (dt.)* wie ein getragenes Höschen nach seiner Besitzerin.

CALAMITY | Zu viel Veränderung muss nicht immer gut sein. Das haben nicht nur die Westdeutschen bemerkt, nachdem die Ossis einfielen, Begrüßungsgeld in Milliardenhöhe abstaubten, die Mauer abrissen und heute faul auf dem Hartz-IV-Bescheid liegen. Der 17-jährige US-Amerikaner Bobby „Spas12" Cardona wollte lieber bei den sprichwörtlichen Leisten bleiben, als er an seiner *Half-Life 2 (dt.)*-Mod *Calamity* schraubte. Also kämpfen Sie wie im Hauptspiel als Gordon Freeman gegen das fiese Combine-Regime, hauen mit den *HL 2*-Waffen deren Schergen und Zombies um, begegnen Xen-Kreaturen, lauschen mehr oder minder informativen Radiomitteilungen als Hintergrundgeschichte und kämpfen sich schließlich zur Zitadelle vor. Die Mod ist sehr gut gemacht und bietet neben herausfordernden Kämpfen – oft auch gegen mehrere Gegnertypen gleichzeitig – auch einige Puzzles. Allerdings flaut der Spielspaß am Ende der etwa ein- bis zweistündigen Spielzeit etwas ab. Hier sollte der Modder, der auch bei *HL 2 (dt.): Decadence* mitarbeitete, nachbessern, wenn er in der Spiele-Industrie Fuß fassen möchte. Marc Brehme

Info: www.moddb.com/mods/half-life-2-calamity

Half-Life 2 (dt.): Calamity

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2 (dt.), Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	91,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an marc.brehme@pcaction.de.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.



»Foto-Finish beim 100-Meter-Wettbrennen.«

In der Dimension der Danqua wird der Held alles andere als freundlich begrüßt.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Glühende Fantasie



Das dritte Kapitel der spannenden *Adash*-Saga schickt Sie in die Unterwelt und in eine Dimension voller fieser Dämonen.

ADASH: STADT DER MAGIE | Die Blaue Exklave wird angegriffen! Ein unbekannter Feind legt das Bauwerk der Weisen in Schutt und Asche, Feuergeister greifen alles an, was in die Nähe kommt. Was hat es mit diesem heimtückischen Angriff auf sich? Doch es bleibt keine Zeit zum Nachdenken, denn der Grund der Attacke wird schnell klar: Es handelte sich nur um ein Ablenkungsmanöver, denn das eigentliche Ziel ist die Große Weiße Exklave. Haben die finsteren Danqua etwas damit zu tun? Und was hat es mit dem Purpurnen Zirkel auf sich? Blaue Exklave? Weiße Exklave? Danqua? Purpurner Zirkel? Wenn Sie jetzt mit so runzeliger Stirn wie Johannes Heesters dastehen, dann haben Sie wohl was verpasst. Nämlich eine der umfangreichsten und spannendsten Modifikationen für *The Elder Scrolls 4: Oblivion: Adash: Stadt der Magie*!

ALLER GUTEN DINGE ...

Modder Lord Kain veröffentlichte vor Kurzem die dritte Episode seiner Saga um die Stadt Adash. Hierhin, in ein Land weit westlich des aus der *The Elder Scrolls*-Reihe bekannten Kontinents Tamriel, verschlug es Sie im ersten Teil. Ihre Ankunft läutete damals eine Zeit der Veränderung ein, denn gleichzeitig mit Ihrem Auftauchen versuchte eine finstere Macht, das Reich zu unterjochen. Alles beim Alten also. Reich in Gefahr, finstere Macht droht, alles zu vernichten, und ein Held muss mal wieder die Drecksarbeit machen. Da Sie aber sowieso gerade dabei sind, die Tore zur Dämonenwelt Oblivion zu schließen, können Sie sich dieser neuen Bedrohung ja auch gleich annehmen. Denn *Adash* fügt sich nahtlos



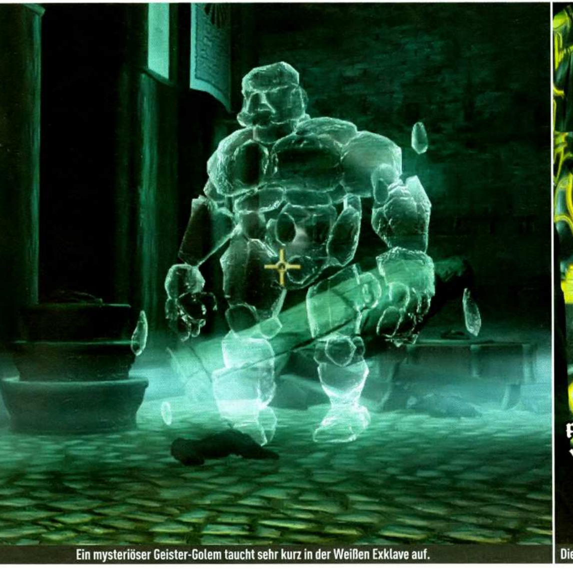
»Donkey Kong wurde an eine neue Zielgruppe angepasst.«

In den Gängen der Weißen Exklave fallen Traumfresser über den Spieler her.



»Bläst zum Angriff: Oralapostel.«

Tief unter der Stadt Adash greifen diese Schatten aus der Dunkelheit an.


Ein mysteriöser Geister-Golem taucht sehr kurz in der Weißen Exklave auf.



»Cool, aber blöd: über das gesunde Auge Haare wachsen lassen.«

Dieser finstere Bösewicht bringt etwas Licht in die Hintergründe der Danqua-Invasion.

in das Hauptspiel ein und kann jederzeit gestartet werden.

FLOTTER DREIER

Worum es in den Teilen 1 und 2 geht, können Sie in dem Kasten „Was bisher geschah …" nachlesen, diese Zeilen konzentrieren sich auf die aktuelle Episode *Das Triumvirat der Danqua*. Die beginnt mit dem eingangs erwähnten Angriff auf die Blaue und Weiße Exklave. In Letzterer erfahren Sie vom einzigen Überlebenden, dass die Feinde aus den Abwasserkanälen kamen und so alle überraschen konnten. Sie ahnen schon, was kommt … exakt, Sie sollen in die stinkenden Rohre kriechen und nach dem Rechten sehen. Hier beginnt das Abenteuer erst richtig. Als seltsame, mit Runen verzierte Steine in dem unterirdischen Labyrinth aus dem Boden schießen und Anhänger des Purpurnen Zirkels auftauchen, wissen Sie, dass irgendwas faul ist. Einen sehr langen Sturz in die Finsternis später befinden Sie sich tief unter Adash, in einer Welt, die älter als das Licht selbst ist. Da bleibt dem Recken nichts anderes übrig, als einen Weg zurück an die Oberfläche zu suchen. Das Tunnelsystem jedoch ist nicht so einfach zu durchschreiten. Denn auch wenn grausige Schattenkreaturen über Sie herfallen, mit dem Schwert allein kommen Sie nicht weiter. Knackige Rätsel bringen Ihr Hirn zum Glühen und bieten eine willkommene Abwechslung zu den harten Kämpfen. Apropos Kämpfe: In *Adash* treffen Sie auch auf neue Kreaturen, etwa die gigantischen Traumfresser, die wie gehörnte Trolle aussehen und einen ordentlichen Bumms draufhaben.

SAUBERE ARBEIT!

Modder Lord Kain zog mit *Das Triumvirat der Danqua* alle Register. Nicht nur, dass die Orte, die Sie während Ihrer Wanderungen besuchen, wunderschön gestaltet sind und die Geschichte Lust auf mehr macht, auch die Dialoge sind hervorragend mit deutscher Sprachausgabe unterlegt. Die Sprecher machen dabei einen sehr professionellen Eindruck. Eigens komponierte Musik, die wie die Faust aufs Auge zur Mod passt, sowie neue Waffen und Ausrüstung komplettieren das fantastische Spielerlebnis. Falls Sie derzeit nach neuen Fantasy-Abenteuern in der Welt von *The Elder Scrolls* suchen, kommen Sie nicht um die *Adash*-Reihe herum. Und weil wir Sie so wahnsinnig lieb haben, haben wir gleich alle drei Teile als Paket auf unsere Heft-DVD gepackt. Andreas Bertits

Info: www.adash-web.de

TES 4: Oblivion – Adash: Das Triumvirat der Danqua

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	752
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Was bisher geschah …

Um die Geschichte der dritten Episode von Adash zu verstehen, sollten Sie sich zunächst mit den ersten beiden Teilen vertraut machen.

FLAMMEN DER VERGANGENHEIT

„Im Westen was Neues" lautet Ihre Devise, denn in der ersten Episode von *Adash* lassen Sie die Gestade von Tamriel hinter sich und reisen über das Meer. In den Namadash und der Stadt Adash angekommen, erfahren Sie von einer Prophezeiung und geraten mitten in einen schrecklichen Konflikt. Dieser hat seine Wurzeln weit in der Vergangenheit und könnte einen alles vernichtenden Krieg zur Folge haben. Obwohl Sie sich eigentlich aus solchen Angelegenheiten raushalten wollen, können Sie einen Hilferuf doch nicht abschlagen und geraten so in eine Kette von Ereignissen, die die Grundfesten der Welt erschüttern könnten. Wie sich das für ein zünftiges Rollenspiel gehört, erforschen Sie dabei fantastische Orte und erledigen auch interessante Nebenaufträge, um den Bewohnern von Adash unter die Arme zu greifen.


Der Held erkundet die wunderschöne Landschaft rund um die Stadt Adash.

DER SCHWARZE TEMPEL

In der Fortsetzung von *Flammen der Vergangenheit* geraten Sie tiefer in die Ereignisse und kommen den grausigen Danqua auf die Spur. Sie besuchen den Schwarzen Tempel und lösen einen schrecklichen Vorfall aus, der mit Untoten zu tun hat. Selbstverständlich machen Sie sich auf, die Angelegenheit im Grab der Tausend Wege zu bereinigen. Verfolgt von Anhängern des Purpurnen Zirkels, sollen Sie sich vor der Arkanen Bruderschaft beweisen und kommen langsam dem Geheimnis immer näher. Doch eine Lösung für all die Probleme ist noch nicht in Sicht. Da bleibt also genügend Zeit, die neuen Gebiete zu erkunden und frische Waffen einzusammeln. Denn schließlich wollen Sie für den finalen Konflikt gut gerüstet sein. In *Der Schwarze Tempel* verdichten sich die Anzeichen für einen verheerenden Krieg in der nahen Zukunft.


Auf dem Friedhof rüsten Sie sich für die bevorstehenden Kämpfe.

Drei Kämpfer stürmen ballernd auf die Feinde zu.

DIE NEUESTEN MODS ZU UNREAL TOURNAMENT 3 (DT.)

Ein echter Blechvogel

***Unreal Tournament 3 (dt.)* gehört zu den spannendsten Mehrspieler-Shootern. Auch im Mod-Bereich bekommen Sie einiges geboten.**

NOONTIDE: IN THE DEMON'S HAND | Holla, was ist denn das? Dieser Gedanke wird Ihnen genauso wie uns durch den Kopf schießen, wenn Sie *Noontide: In the Demon's Hand* starten. Optisch hat die *Unreal Tournament 3 (dt.)*-Mod von Gavin und Stuart Lo mit dem Hauptspiel so viel zu tun wie Burger King mit gesundem Essen. Sämtliche Modelle und Texturen wurden neu erstellt und dank der Cell-Shading-Technik erleben Sie das Geschehen wie einen Comic-Strip.

RED KEIN' BLECH!

Sie schlüpfen in die Rolle eines namenlosen asiatischen Helden, der sich mit einem überdimensionierten Schwert zahlreiche Roboterfeinde vom virtuellen Leib hält. Zusätzlich ballert er den Blechbüchsen mit einer Maschinenpistole eine vor den Latz. Das erinnert ein wenig an die *Devil May Cry*-Spielereihe. Eine Geschichte gibt es in der ersten Fassung von *Noontide* noch nicht. Sie rennen lediglich auf einer Karte herum, hauen und schießen um sich. Erst in einer späteren Version soll eine komplette Einzelspielerkampagne hinzukommen.

VORSICHT, KAMERA!

Doch auch so macht *Noontide* schon ordentlich Spaß. Zwar müssen Sie sich erst mal an das Kamerasystem gewöhnen, das anfangs so herumzickt wie Ihre Freundin bei der Entjungferung. Aber mit Geduld haben Sie schnell den Dreh raus und schlagen die Roboter zu Metallbrei. Die Mod ist geradezu perfekt zum Abreagieren. Andreas Bertits

Info: moddb.com/mods/noontide

Unreal Tournament 3 (dt.): Noontide: In The Demon's Hand

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3 (dt.)
GRÖSSE IN MEGABYTE:	20,5
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT



Der Held attackiert mit dem Schwert einen der zahlreichen Roboter.



Mit einer Sprungattacke bringt sich der Spieler in Sicherheit.



In den Tiefen der Pyramide greifen den Spieler grässliche Kreaturen an.


Die Kugel bewegen Sie mithilfe der Gravitationskanone durch die Spielwelt.

UNREAL TOURNAMENT 3 (DT.)

Spiel mit Bällen!

Schieben Sie doch mal einen großen Ball durch ein Labyrinth voller Fallen und fieser Gegner.

THE BALL | In *The Ball* von den Toltec Studios steht das Lösen von Rätseln im Vordergrund. Auf einer Erkundungsreise entdecken Sie eine abgelegene mesoamerikanische Pyramide der Azteken und Maya. Im Inneren erwartet Sie eine gigantische goldene Kugel! Um hinter das Geheimnis der Pyramide sowie der Kugel zu kommen, dringen Sie tiefer in das Labyrinth ein. Mit einer Art Gravitationsgewehr ziehen oder schieben Sie die Metallkugel durch die Gänge. Denn nur mit ihr lassen sich die zahlreichen Rätsel lösen. Unterwegs erfahren Sie mehr über diese untergegangenen Kulturen. Und was hat es mit dem geheimnisvollen Wächter auf sich, der Sie ständig beobachtet? In der Pyramide warten zahlreiche Gefahren auf Sie. Fallen oder Unterwassergebiete sind dabei noch harmlos, denn später begegnen Ihnen grausige Kreaturen, die es auf Sie abgesehen haben. Doch auch hier kommt Ihnen die mysteriöse Kugel zugute. Aufgrund ihrer Größe und ihres Gewichts lassen sich mit ihr die Feinde einfach überrollen. Dies führt zu teils hektischen, teils taktischen Kämpfen, die alle eines gemeinsam haben: Sie sind ungemein spannend. *The Ball* ist außergewöhnlich und die Grafik überzeugt; vor allem die Monstermodelle machen einen professionellen Eindruck. Die drei Episoden der Mod kombinieren spannende Rätselspiele mit gelungener Atmosphäre und packenden Kampfeinlagen. Andreas Bertits

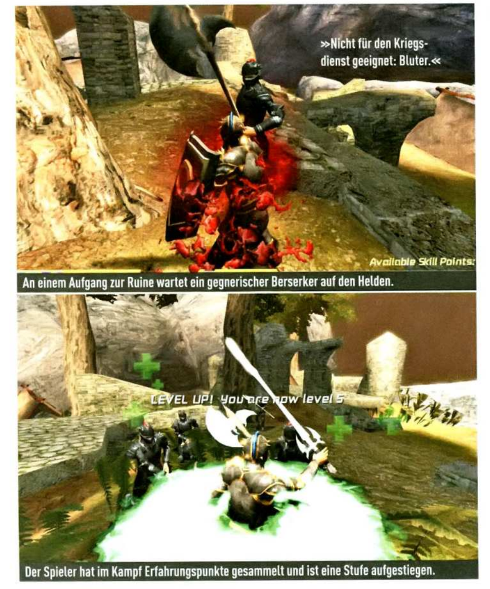
Info: http://theball.toltecstudios.com

Unreal Tournament 3 (dt.): The Ball

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3 (dt.)
GRÖSSE IN MEGABYTE:	383
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

UNREAL TOURNAMENT 3 (DT.)

Königreich der Pimmel



An einem Aufgang zur Ruine wartet ein gegnerischer Berserker auf den Helden.

Der Spieler hat im Kampf Erfahrungspunkte gesammelt und ist eine Stufe aufgestiegen.

In einer stimmigen Fantasy-Welt bekriegen sich zwei Fraktionen. Auf welcher Seite stehen Sie?

ARCHASIS 2 | Die Reiche Fayth und Marah liegen im Krieg um das Königreich Durian. Beide Länder wollten dieses fruchtbare Gebiet besiedeln und machten ihren Anspruch auf das neue Reich geltend. So formten sich aus den Kämpfern Fayths die Fraktion Argent Shield und aus den Kriegern Marahs die Ravenhorde, die sich erbitterte Schlachten liefern. In *Archasis 2* übernehmen Sie die Rolle eines Kämpfers aufseiten des Argent Shields oder der Ravenhorde und ziehen in spannende Mehrspieler-Schlachten oder eine Einzelspieler-Kampagne.

FÜR JEDEN ETWAS

Beide Spielmodi unterscheiden sich jedoch nicht allzu sehr voneinander. Im Einzelspieler-Modus begleiten Sie computergesteuerte Recken auf Ihrem Weg, die Gebiete zu erobern. Im Mehrspieler-Modus über Internet oder lokales Netzwerk sind Sie mit menschlichen Mitspielern unterwegs. In den wunderschönen Landschaften kämpfen Sie sich in der Verfolgerperspektive von einem strategisch wichtigen Punkt zum nächsten vor. Jeder erledigte Feind gibt Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Held Stufen aufsteigt. Dadurch schaltet er neun Fertigkeiten wie Spezialangriffe frei. Die Mod *Archasis 2* setzt mit ihrer Geschichte nahtlos an den für *UT 2004* erschienenen Vorgänger an, nutzt aber die grafischen Qualitäten der *Unreal*-Engine 3. Die aktuell erhältliche Alpha-Version ist zu etwa 50 Prozent komplett. Andreas Bertits

Info: www.archasis.com

Unreal Tournament 3 (dt.): Archasis 2

MODUS:	Einzel- & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3 (dt.)
GRÖSSE IN MEGABYTE:	75,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

Im neuen Spielmodus Domination nahm das rote Team den Kontrollpunkt Warehouse ein.

UNREAL TOURNAMENT 3 (DT.)

Dreizeitbeschäftigung

PC ACTION SUPER-MOD 9-2009

Das neue *Community Bonus Pack* bringt neben einem genialen neuen Spielmodus auch viele neue Maps.

COMMUNITY BONUS PACK 3 VOL. 3 | Mit dem Volume 3 des *Community Bonus Pack 3* wertet die Spielergemeinschaft *Unreal Tournament 3 (dt.)* erneut kostenlos um weitere Inhalte auf. Die Mod installiert neben einem neuen Spielmodus auch elf frische Karten, zwei neue Items und den zusätzlichen Spielcharakter Rankin. Der ursprünglich im Dienst verschollene Kämpfer der Iron-Guard-Fraktion kehrt nun mit einem bionischen Arm zurück.

EINFACH DOMINIEREND

Den neuen Spielmodus Domination entwarf Modder Brian „Snake" Alexander als Remake aus dem ersten Teil der *UT*-Serie. Die Teams kämpfen auf dem Schlachtfeld um sogenannte „Domination Points", deren Besitz mit Punkten belohnt wird. Wer von den möglichen vier Teams zuerst eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht hat, gewinnt das Spiel. Wenn Sie jetzt die Ohren spitzen und bei dieser Beschreibung die Stand-alone-Mod *Dominiation* für *UT 3 (dt.)* zu erkennen glauben, liegen Sie fast richtig. Während diese im *CBP* enthaltene abgespeckte Version dieser Mod „nur" Classic Domination als Spieltyp hinzufügt, bietet die Vollversion der Mod zusätzlich den Spielmodus Double Domination und viele Karten. Aber auch das Volume 3 des *Community Bonus Pack 3* spendiert mit Artemisa, CollisionCourse, Cydian, Enslaved, FullThrottle, Incapacitate, Industrial, Octopus, Refuge, Rothem und SacredArt gleich elf neue Spielwiesen.

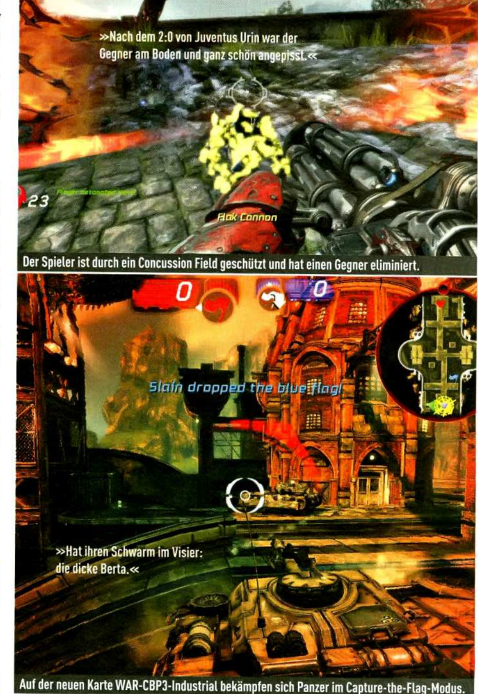
GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Die beiden neuen Items sind der Mutator Speed Boots und das Pick-up Concussion Field. Der neue Mutator verwandelt Jump Boots in Speed Boots. Die unterscheiden sich nicht nur in der Farbe (Speed Boots sind blau), sondern beschleunigen Sie auch auf doppelte Geschwindigkeit, was sie für die Spielmodi Capture the Flag und Domination prädestiniert. Das Concussion Field sieht aus wie ein Stahlball. Nehmen Sie es auf, werden Sie fortan von einem Feuerfeld geschützt, das Gegner bei Berührung in Toast verwandelt. Marc Brehme

Info: http://cbp.beyondunreal.com

Unreal Tournament 3 (dt.): Community Bonus Pack 3 Vol. 3

MODUS:	Einzel- & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 3 (dt.) v2.1 & Titanpack
GRÖSSE IN MEGABYTE:	477
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



»Nach dem 2:0 von Juventus Urin war der Gegner am Boden und ganz schön angepisst.«

Der Spieler ist durch ein Concussion Field geschützt und hat einen Gegner eliminiert.

»Hat ihren Schwarm im Visier: die dicke Berta.«

Auf der neuen Karte WAR-CBP3-Industrial bekämpfen sich Panzer im Capture-the-Flag-Modus.

Das Mutterschiff Leviathan zerstört einen Geschützturm.

UNREAL TOURNAMENT 3 (DT.)

Beschütz die dicke Mama!

Schlüpfen Sie in die Rolle fieser außerirdischer Eroberer und zeigen Sie den Verteidigern, dass mit Ihnen nicht gut Kirschen essen ist!

LEVIATHAN | Für die Bevölkerung Arterias bricht ein schlimmer Tag an, denn eine grausige Schar Außerirdischer hat es sich zum Ziel gesetzt, sie kurzerhand zu versklaven. Am Himmel tauchen die grotesken Schiffe der Aliens auf und bombardieren die Häuser. Kampfjäger liefern sich mit den Verteidigern heftige Schlachten. Alles scheint aussichtslos. Gibt es denn niemanden, der die armen Arterianer retten kann? Nö. Denn Sie sind einer der bösen Außerirdischen und zeigen den Weicheiern, wer die Hosen anhat und dass es sich nicht lohnt, auf einen Schwarzenegger-ähnlichen Retter zu warten. Also klemmen Sie sich in der *Unreal Tournament 3 (dt.)*-Mod *Leviathan* hinter das Steuer eines Alienjägers und ballern, was das Zeug hält.

SEI MEIN SKLAVE!

Sie kreisen auf Ihrem Eroberungsfeldzug immer um das große Mutterschiff Leviathan. Denn diesem darf nichts geschehen, sonst ist der Traum von der brutalen Versklavung der Arterianer ausgeträumt – und das wäre doch schade, oder? Ähnlich den aus den 80er-Jahren bekannten Ballerspielen wie *R-Type* oder *Katakis* schießen Sie aus allen Rohren Welle um Welle der Verteidiger ab. Allerdings nicht in verpixeltem 2D, sondern in wunderschöner 3D-Optik. Denn die Studenten der texanischen Guildhall-Universität haben mal wieder Ihr ganzes Können spielen lassen und zeigen, warum die *Unreal*-Engine 3 derzeit bei Spielern so beliebt ist. Gleißend helle Explosionen, fantastische Spezialeffekte und coole Raumschiffe erfreuen das Auge. Ständig explodiert etwas oder Jäger huschen schnell vorüber. Untermalt wird das Ganze durch spannende, actiongeladene Musik, die das Blut so richtig in Wallung bringt.

SO EIN KRAMPF

Legen Sie sich schnell einen Xbox-360-Controller zu, denn *Leviathan* mit Maus und Tastatur zu spielen führt schnell zu verknoteten Fingern und vor Frust eingeschlagenen Monitoren. Wer sich trotzdem auf die Mod einlässt, der erlebt einen rasanten und actionreichen Ballerspaß. Während der vielen Angriffswellen das eigene Mutterschiff im Auge zu behalten und trotzdem noch vereinzelt taktische Ziele wie Verteidigungstürme aus der Verfolgersicht zu eliminieren, ist eine echte Herausforderung und führt schnell zu durchgeschwitzten Hemden. Und mal ehrlich: Wo sonst bekommt man die Gelegenheit, die Bösen zu spielen, und wird nicht dazu gezwungen, den herzensguten Retter raushängen zu lassen? *Leviathan* macht einfach Laune, auch wenn das Vergnügen nach ein paar Runden etwas ausgelutscht ist. Und nein, wir machen jetzt keine Sexwitze, ätsch! Andreas Bertits

Info: moddb.com/mods/leviathan

Unreal Tournament 3 (dt.): Leviathan

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3 (dt.)
GRÖSSE IN MEGABYTE:	560
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT


Ein wichtiges Gebäude der Arterianer explodiert unter den Attacken.


»Konkurrenzheftleser behaupten: „Im LSD-Rausch macht einfach jeder Scheiß Spaß."«

In diesem bunten Chaos sind Feinde von Freunden kaum zu unterscheiden.

LIES MICH!

Nude Zoey Mod

Left 4 Dead | Während Valve an *Left 4 Dead 2* arbeitet, bastelt die Community indes weiter am Vorgänger. Der findige Modder Zaigo hat ein neues Zoey-Modell entworfen, das aussieht, als hätten die Zombies ihr die Kleider vom virtuellen Leib gerissen. Die wenigen Fetzen, die sie noch am Körper trägt, zeigen mehr Weiblichkeit, als sie verdecken. In der ersten Version der Modifikation glänzen nicht nur die Klamotten, sondern auch die Gesichtsanimationen von Zoey mit Abwesenheit. Aber wer schaut der Schnitte schon ins Gesicht? (MB)



Info: www.l4dmods.com BEFRIEDIGEND

Companion Mods Part #1

Fallout 3 | Der Datendienst Fileplanet hat seine erste Sammlung beliebter *Fallout 3*-Mods veröffentlicht. *Companion Mods Part #1* beinhaltet fünf Mods, die unter anderem die aus den gleichnamigen Filmen bekannten Terminatoren und die Filmfigur Freddy Krueger sowie jede Menge absolut heißer und leicht (oder gar nicht) bekleideter heißer Schnallen ins Spiel bringen. Genial! (MB)

Info: fileplanet.com/fileblog/archives/2009/06/entry_2106.shtml SEHR GUT

AUF DVD Das Attentat

Arma 2 | Unser Chef vom Dienst (CvD) Stefan Weiß scheint zu viel Zeit zu haben. Anders können wir uns nicht erklären, warum er schon um 10 Uhr morgens sonnenbadend auf der Verlagsterrasse liegt oder bereits eine *Arma 2*-Mission mit dem ausgefeilten Editor des Spiels zusammengeklöppelt hat. Darin befehligen Sie eine kleine Task-Force, die einen feindlichen Offizier auf einer nahe gelegenen Insel ausschalten soll. Die Mission *Das Attentat* konfrontiert Sie dabei mit Infanterie und leichten Panzerfahrzeugen. Auf geht's! (MB)



Info: www.arma2.de GUT

Fakefactory Cinematic Mod 10

Half-Life 2 | Modder Jürgen „Fakefactory" Vierheilig schraubt weiterhin an seiner *Cinematic Mod*. Aktuell befindet sich die Version 10 im Beta-Status und wird mit neuen Modellen und zahlreichen frischen Texturen aufwarten. Sogar alle Nichtspieler-Charaktere und bisher eher unbedeutende Gegenstände werden mit frischen Pixeltapeten aufgebrezelt. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Wir scharren aber schon mit den Hufen. (MB)

Info: www.hlportal.de SEHR GUT

AUF DVD PureSim Baseball 2007

Gratisspiel | Für Freunde amerikanischer Sportarten haben wir auf unserer DVD in diesem Monat eine der besten Baseball-Simulationen im Angebot. *PureSim Baseball 2007* von Matrix Games enthält die Lizenzen aller Teams und Spieler von 1900 bis 2005. Basteln Sie sich ein schlagkräftiges Team und führen Sie es zum Sieg! (MB)



Info: matrixgames.com/products/329/details/PureSim.Baseball.2007 GUT

GRATISSPIEL



Die Cockpit-Ansicht sieht schick aus, bietet aber wenig(er) Übersicht.



Der Spieler rast in seinem Auto an der Zuschauertribüne vorbei.

Volvo: The Game

Mit dem kostenlosen Rennspiel der Simbin Studios heizen Sie mit dem neuen Volvo S60 Concept über die Piste. In *Volvo: The Game* regiert der Bleifuß – sonst lässt Sie Ihr Gegner nur am Auspuff schnuppern.

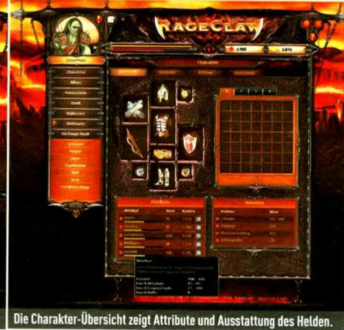
Volvo – The Game stammt von den Machern der bekannten *GTR*-Rennspielserie und steht aktuellen kommerziellen Spielen technisch in Nichts nach. Aber mit nur zwei Strecken und wenigen Fahrzeugen müssen Sie Abstriche beim Umfang machen. Sie brettern über den 4,2 km langen Kurs Chayaka in Kiew/Ukraine oder durch die nur 1,6 km lange, aber dafür sehr kurvenreiche Eco Drive Arena in Göteborg/Schweden. Zur Wahl stehen die drei Spielmodi Schnelles Rennen, Zeitangriff und Wettkampf sowie eigentlich nur fünf Volvo-Fahrzeuge. Eigentlich? Neben den Modellen S40, 850, 240, C30 und S60 steht Letzterer noch in den Varianten C60 Concept und S60 Concept Race bereit. Die aus dem Rennsport der vergangenen Jahre bekannten Boliden steuern sich ihrem Alter entsprechend unterschiedlich. Die Rennphysik ist – wie von Simbin nicht anders zu erwarten – sehr gut gelungen und glaubwürdig. Auch in Sachen Grafik braucht sich *Volvo: The Game* nicht in der Boxengasse zu verkriechen. Die authentischen Strecken- und Fahrzeugdetails, die durch die Render-Pipelines Ihrer Grafikkarte flutschen, können sich sehen lassen. Für Spannung sorgen vor allem die Online-Wettkämpfe, für die man ein Spielkonto anlegen muss und deren Ranglisten Sie auf der offiziellen Homepage des Spiels verfolgen können. Dort finden Sie natürlich auch den Download des 588 MByte großen Spiels. Marc Brehme

Info: www.volvocars.com/game

AHOI, BROWSE!



Die interaktiven Charaktere in der Ewigen Stadt sind farbig markiert.



Die Charakter-Übersicht zeigt Attribute und Ausstattung des Helden.

Rage Claw

Im Online-Rollenspiel *Rage Claw* haben die Legionen der Unterwelt das Siegel der Götter gebrochen und nun treiben düstere Dämonen und Kreaturen ihr Unwesen in der Fantasy-Welt.

Um diesen fiesen Horden in der düsteren Online-Welt in den faltigen Hintern zu treten, wählen Sie zunächst eine Spielerklasse aus, die Ihre Kampfaktionen festlegt. Krieger lassen die Feinde des Guten den kalten Stahl schmecken, Magiere wirken mächtige Magie und Diebe überlisten die Gegner auf heimtückische Weise. Wie in einem Rollenspiel rüsten Sie auch in *Rage Claw* Ihre Spielfigur über ein Inventarsystem mit Gegenständen wie Waffen, Kleidung und Accessoires aus. Außerdem können Sie mächtige Artefakte kaufen oder erobern, um Ihre Fähigkeiten zu verbessern. Im Spielverlauf nehmen Sie in der weitläufigen Spielwelt mit düsteren Gegenden wie den Heulenden Gipfeln oder der Grube des Blutes immer neue Missionen an und sammeln dabei Erfahrungspunkte. Aber Sie kämpfen nicht nur gegen Magier, Zwerge, Menschen, Orks und Elfen, sondern stehen oft auch anderen Spielern gegenüber, die natürlich beim Abnibbeln sowohl Gegenstände als auch klingende Münze fallen lassen und so Ihren Goldbestand erhöhen. *Rage Claw* ist ein kostenloses Browserspiel, das Sie nach einer Anmeldung sofort spielen dürfen. Wenn Sie Ihren Charakter allerdings individualisieren oder auf Add-ons und spezielle Gegenstände zugreifen wollen, müssen Sie Ihre reale Brieftasche öffnen. Marc Brehme

Info: www.rageclaw.de

ARMA 2

Selbstbefriedigung



Mit dem AT Glasses Pack spendieren Sie Ihren Soldaten lustige Accessoires wie diese Papiertüte.



In der Mission *Attack Kozlovka* von RunForrest muss Ihr Team alle Gegner ausschalten.

Entwickler Bohemia Interactive werkelt an Patches für *Arma 2*. Die Community bastelte derweil erste Mods.

DIVERSE MODS | Wie *Armed Assault* profitiert auch *Arma 2* maßgeblich von seiner aktiven Community. Nur wenige Tage nach Release sprossen die ersten guten Mods aus dem Boden. So konvertierte Modder WOlle zwölf Missionen aus *Operation Flashpoint* für *Arma 2*. Bei der Mission *Tunguska Catchers* von Modder Mondkalb handelt es sich um einen Koop-Auftrag, bei dem Sie drei feindliche Tunguska-Panzer zerstören sollen. Außerdem hat er die Koop-Mission *Forrest Ambush* im Angebot, die sich an der Mission Desert Ambush von *Operation Flashpoint* orientiert. In der Mission *Attack Kozlovka* von Modder RunForrest eliminieren Sie alle feindlichen Soldaten in der Umgebung. Die *No Bloom/No Blur-Mod* von Kegetys verspricht durch die Deaktivierung der Blur- und optional auch der Bloom-Effekte einen sichtbaren Performance-Gewinn – gerade für Spieler mit älteren Grafikkarten interessant. Das *Gui Pack* von Modder Scruffy vergrößert den Kompass und entfernt nahezu sämtliche Fadenkreuze sowie die Freund-/Feind-Markierungen auf dem HUD. Mit der Fun-Mod *Arma2 AT Glasses Pack* von Modder Mondkalb spendieren Sie Ihren Kämpfern im Spiel 13 lustige Brillen, Bärte und Kopfbedeckungen. Für ordentlich Bums in den Boxen sorgt *VopSound 2.0* von Modder vo.2 (auch bekannt als Halle 44). Die Mod ersetzt die meisten Sounds durch hochwertigere Versionen, die ausschließlich aus realen Quellen wie Schießübungen des G36-Gewehrs stammen. *Arma 2 G36 Visier Fix* ist ein kleines Add-on, welches das mit dem 1.01-Beta-Patch verschwundene Reflex-Visier des G36-Gewehrs wiederherstellt. Mod-Designer für *Arma 2*, die ihr Projekt auf Funktionalität überprüfen wollen, werden mit der *AT-Console* von Modder NeoArmageddon glücklich. Die meisten der hier genannten Mods warten auf unserer DVD auf Sie. Die Download-Links der übrigen Dateien stehen unter www.pcgames.de/aid,686984 bereit. Marc Brehme

Info: www.armed-tactics.de

Arma 2: Diverse Mods

MODUS:	Einzel- & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Arma 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	Diverse
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Arma 2	www.armed-assault.de
Arma 2	www.armed-tactics.de
Arma 2	www.armaholic.com
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command&Conquer-Serie	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
Fallout 3	www.fallout-hq.de
Fallout 3	www.fallout3nexus.com
Far Cry 2	www.farcry2-hq.com
FIFA	www.fifastadt.de
Gothic-Serie	www.worldofgothic.de

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
GTA-Serie	www.gta-extreme.de
GTA-Serie	www.gtainside.com
Half-Life-Serie	www.hlportal.de
Left 4 Dead	www.l4dmods.com
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow-Six-Serie	www.rainbowsix.org
Sacred 2	www.sacred-legends.de
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	www.eawhq.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
Team Fortress 2	www.teamfortress2.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

SPIELETIPPS

Spellforce 2: Shadow Wars

AUF DVD VOLL-VERSION

Tusch! Diesen Monat präsentieren wir das kultige Rollenspiel auf unserer Heft-DVD. Um Ihnen das Überleben ein wenig einfacher zu machen, haben wir für Sie ein feines Tipp-Paket zusammengeschnürt. Los geht's!

Cheats:
Öffnen Sie während des Spiels die **Konsole**, indem Sie die **STRG**- und **Plus-Taste** gleichzeitig drücken. Nun geben Sie die abgedruckten Codes ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**.

Cheat	Wirkung
LogSender:GodMode(1)	Unverwundbarkeit/Gott-Modus einschalten
LogSender:GodMode(0)	Unverwundbarkeit/Gott-Modus ausschalten
LogSender:NoManaUsage(1)	Unendlich Mana einschalten
LogSender:NoManaUsage(0)	Unendlich Mana ausschalten
LogSender:AddMoney(x)	Sie erhalten den Geldbetrag x
LogSender:GiveGood(x)	Sie erhalten x Rohstoffe
UI:FOWEnable(0)	Landkarte aufdecken
UI:FOWEnable(1)	Landkarte verdecken

Hinweis: Sollte der Cheat für den Gott-Modus nicht funktionieren, müssen Sie Ihren Charakter markieren und den Code erneut eingeben. Dann klappt's!

Arbeiter-Trick:
Produzieren Sie circa 60 Arbeiter und 20 Paladine. Nun schicken Sie die beiden Parteien gemeinsam in den Krieg. Die Arbeiter werden an der Front zwar den Löffel abgeben, doch durch die Anwesenheit der Paladine werden sie zu gefährlichen Geistern, die Sie im Kampf unterstützen.

Gute Kombinationen:
Hier eine kurze Liste mit Fähigkeiten, die perfekt zusammenpassen:
- Leichte Kriegskunst und Tod
- Mentalmagie und weiße Magie
- Schwere Rüstungen und Langbogen

Hoch hinaus:
Wer viele Türme baut, kann feindliche Angriffswellen früh schwächen. Um viele der Dinger zu errichten, benötigen Sie allerdings einen enormen Rohstoffvorrat. Deshalb sollten Sie so früh wie möglich Rohstoffquellen einnehmen.

Gehen Sie auf Sicherheit:
Speichern Sie vor großen Schlachten unbedingt den Spielstand ab. Die Wiederbelebungsfunktion ist zwar eine nette Idee, aber meistens schafft man es nicht rechtzeitig den Helden zu erreichen, um ihn zurück ins Diesseits zu holen. Ohne Ihren Helden haben Sie allerdings keine Chance, den Kampf zu gewinnen.

Wie die Lemminge:
Der neue Folgemodus für Helden und Begleiter ist mit Vorsicht zu genießen: Einmal aktiviert, bleibt er auch aktiv, wenn sich Ihr Avatar per Reisestein durch die Gegend teleportiert. Die Helden und ihre Begleiter laufen nun direkt zur neuen Position Ihres Avatars. Dabei scheuen sie nicht davor zurück, ahnungslos durch unerforschtes Gebiet zu latschen. Meist enden diese Ausflüge tödlich!

Der singende Berg:
Falls Sie mal zwischen der gläsernen Ebene und dem Kristallwald unterwegs sein sollten, machen Sie unbedingt einen Abstecher zum singenden Berg. Hier wohnt der Kristallformer Malkuth, der bereit ist, eine Waffe für Sie zu formen. Alles, was Sie dazu brauchen, sind sechs vollkommene Kristalle. Die zu finden sollte allerdings kein Problem sein, denn die Dinger liegen fast überall herum. Sobald Sie Malkuth die gewünschte Anzahl bringen, können Sie zwischen Folgendem wählen:

- Schwere Waffen: Äxte, Hämmer, Schwerter
- Leichte Waffen: Bogen, Messer
- Beidhändige Waffen: Dolche, Fechtklingen
- Stäbe: Magierstäbe, Kampfstäbe

Mit den Waffen können Sie locker eine ganze Gruppe ausrüsten.

Far Cry 2

Da es Ubisofts Ballerspektakel jetzt auch als Billigangebot gibt, verwöhnen wir Sie an dieser Stelle mit einer Tippsammlung, die das schwierige Vergnügen um einiges einfacher gestaltet. Um in den Genuss der Cheats zu kommen, müssen Sie eine **neue Desktopverknüpfung** mit Parameter-Zeilen-Ergänzung **–DEVMODE** anlegen und das Spiel über die neue Verknüpfung starten. Auch hier gilt: Wenn Sie nicht wissen, wie das geht – schauen Sie einfach auf die Cheatseite älterer PC ACTION-Ausgaben. Während des Spiels drücken Sie die angegebene Taste, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Taste	Wirkung
Leerzeichen	Unverwundbarkeit an/aus
0	Volle Munition
P	Alle Waffen
F1	Zwischen Ego- und Verfolger-Perspektive wechseln
F2	Ab zum nächsten Checkpoint
F3	Zurück zum letzten Checkpoint
F4	Durch Wände gehen ein-/ausschalten
F5	Geschwindigkeit auf Ursprung zurücksetzen
F9	Spiel abspeichern
F10	Spielstand laden
F11	Extra-Infos an-/abschalten
+	Geschwindigkeit erhöhen
-	Geschwindigkeit verringern

Direkte Levelanwahl
Um direkt zu einem bestimmten Level zu springen, klicken Sie sich vom **Hauptmenü** aus in das **Zusatz-Content-Menü** und wählen hier **Promotion-Codes** aus. Hier geben Sie die abgedruckten Cheats ein und gelangen so umgehend zur gewünschten Mission.

Cheat	Level
2Eprunef	Level 1
6aPHuswe	Level 2
96CesuHu	Level 3
Cr34ufrE	Level 4
JeM8SpaW	Level 5
sa7eSUPR	Level 6
SpujeN7x	Level 7
tar3QuzU	Level 8
THaCupR4	Level 9
tr99pUkA	Level 10
zUmU6Rup	Level 11

Prince of Persia

Mit unseren Codes verpassen Sie dem Prinzen ein völlig anderes Antlitz! Geben Sie die **Cheats** einfach im **Extramenü** ein und erfreuen Sie sich an der **neuen Spielfigur!**

Cheat	Wirkung
525858542	Prinz aus Sands of Time
13372805	Altair aus Assassin's Creed

Fuel

Geben Sie einfach die abgedruckten **Codes** in das **Cheat-Menü** ein und bestätigen Sie mit der **Eingabe-Taste** – schon erhalten Sie das entsprechende Objekt. Klingt simpel? Ist es auch!

Code	Gegenstand
18021974	Sludgeray-Butterfly
17121973	Mudhof-Lightning-Bolt
48992519	Camo-Helm
18041851	Warrior-Buggy
91031985	Speed-Angel-Outfit
20061977	Road-Addict-Jacke

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***
Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute.

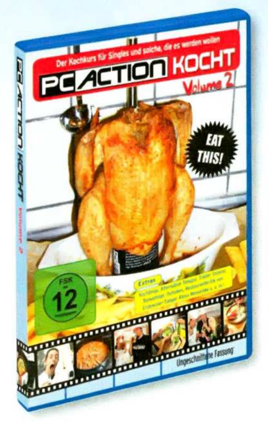
KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 11,00!

JETZT ZUSCHLAGEN UND PROFITIEREN:
- KOSTENLOSES GESCHENK EINSACKEN!
- VERSANDKOSTENFREI!
- 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!
- ANGEBOT NUR, SOLANGE VORRAT REICHT!

PC ACTION
www.pcaction.de

Das ultimative Shirt für den PC ACTION-Fan
Prämiennummer Shirt Gr. XXL: 003424



Die neue DVD „PC ACTION kocht - Volume 2"

Hurra, der Wahnsinn geht weiter! In Staffel 2 der Kult-Koch-Serie lernt selbst der ungeschickteste Kochlöffel-Dompteur, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmahl bereitet. Sie dürfen hier und jetzt die limitierte Erstausgabe der extralangen DVD vorbestellen. Massig Bonusmaterial inklusive!

Lieferbar solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 003520



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit Gratis-Extra für nur € 11,00!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
- ❒ PC ACTION-T-Shirt Gr. XXL (Art.-Nr.: 003424)
- ❒ PC Action kocht DVD Vol. 2 (Art.-Nr.: 003520)

(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,-/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ______

Konto-Nr.

BLZ

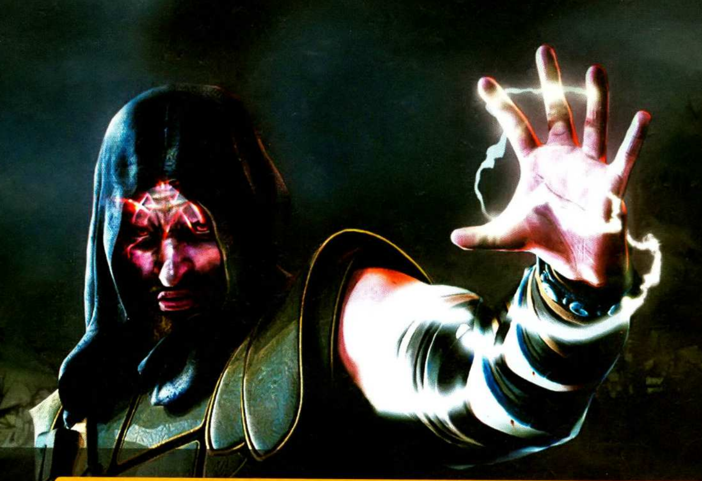
Kontoinhaber: ______

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 22

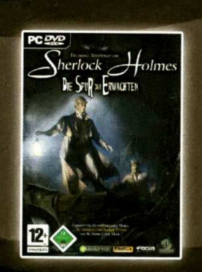

gamer unlimited.de


PC DVD
Neverwinter Nights 2
Deluxe Edition
12+
OBSIDIAN
ATARI

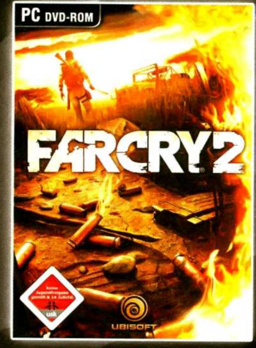



PC DVD-ROM
Tom Clancy's
HAWX
UBISOFT


GOLD EDITION
COMPANY OF HEROES
18+
THQ

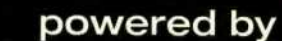

PC DVD
Sherlock Holmes
Die Spur der Erwachten
12+
FOCUS


Games for Windows
PC DVD
GRAND AGES ROME
7+
kalypso


PC DVD-ROM
FARCRY 2
UBISOFT


präsentiert von


COMPUTEC MEDIA


powered by


SATURN

CORE I5, CORE I7

Leistungsträger


Sockel-1156-Platinen mit P55-Chip für Lynnfield-Prozessoren gibt es voraussichtlich ab April zum fairen Preis.

Intels Prozessoren mit Lynnfield-Kern sollen Spielern ab September viel Leistung fürs Geld bieten. Wir haben schon alle Infos.

PROZESSOREN | Die aktuellen Core-i7-Prozessoren sind zwar schnell, aber teuer. Daher bringt Intel die neue Lynnfield-Generation. Sie soll bei kommenden Core-i7- und den neuen Core-i5-Prozessoren zum Einsatz kommen. Die Technik entspricht den bisherigen i7-Modellen: vier echte und dank Hyper-Threading acht virtuelle Kerne sowie acht MiByte L3-Cache. Der integrierte Speicher-Controller unterstützt jedoch nur den Dual-Channel-Modus anstelle von Triple-Channel – für Spiele ist das aber nicht wichtig. Neu sind der Sockel 1156 und der nötige Platinen-Chipsatz P55 (siehe Bild). Wir rechnen im September mit dem ersten Lynnfield-Prozessor. Das kleinste Modell (Core i5) mit 2,67 Gigahertz kostet voraussichtlich 200 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

KILLER XENO PRO

Xenas kleiner Bruder

Weniger Lag, einen besseren Ping und schnelle Sprach-Chats versprechen die Killer-Xeno-Netzwerkkarten.

NETZWERKKARTEN | Damit eignen sich die PCI-Express-Karten in der Pro- und der Ultra-Version von Bigfoot natürlich besonders für Online-Spieler. Ein Co-Prozessor mit 400 MHz und 128 Megabyte (Ultra: 256 Megabyte) DDR266-Speicher entlasten den Hauptprozessor beim Netzwerkverkehr und unterstützen – das ist gegenüber dem Vorgänger Killer NIC neu – auch einen Sprach-Chat. Die mitgelieferte Software priorisiert zudem Datenpakete von Spielen, damit Ihr Online-Spiel nicht von anderen Transfers gestört wird. In unserem Test konnte der Vorgänger bereits eine Fps-Steigerung von bis zu 10 Prozent bei *World of Warcraft* erzielen. Einen vollständigen Test der Karte lesen Sie in einer der nächsten Ausgaben. Daniel Möllendorf

Info: www.bigfootnetworks.com

Die abgebildete Xeno Pro hat keinen Kühler – die Ultra-Version hingegen schon.

GEWINNSPIEL

Raus die Maus!

PC ACTION und Verbatim verlosen Pakete aus Headsets, Mäusen und Mauspads.

Bei der Maus Rapier V1 können Sie sieben der neun Tasten konfigurieren und das Gewicht bestimmen. Dazu gibt es das Rapier-Mauspad und ein 5.1-Headset.

Was ist ein Verb?
a) Ein Tun-Wort (diese Antwort ist richtig)
b) Die ersten vier Buchstaben von Verbatim (auch richtig)
c) Häh? (also gut, das lassen wir auch gelten!)



Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 13.

LIES MICH!

AMD senkt Preise für Top-Grafikkarten



Grafikkarten | Grafikkarten mit den AMD-Chips Radeon HD 4850, 4870 und 4890 bieten viel Spieleleistung zum fairen Preis, in den vergangenen Wochen sind entsprechende Karten sogar noch günstiger geworden. So bekommen Sie eine Radeon HD 4850 mit 512 Megabyte bereits ab 80 Euro – im Mai kostete sie noch 140 Euro. Der Preis für eine HD 4870 mit 1.024 Megabyte ist von 170 auf 130 Euro gefallen und das Topmodell HD 4890 bekommen Sie für 160 statt 210 Euro. Die aktuell günstigsten Hardware-Preise finden Sie stets über den unten angegebenen Link. (DM)

Info: preissuche.pcgameshardware.de

P55-Platinen für Lynnfield-Prozessoren



Hauptplatinen | Intels Lynnfield-Generation kommt zwar erst im September (siehe Meldung links), aber Asus und Gigabyte zeigten uns bereits jetzt bereits passende Sockel-1165-Platinen mit P55-Chip: Das Asus Maximus III Formula (kleines Bild rechts) unterstützt die neue Funktion ROG Game First für den LAN-Anschluss, die ausgehende Datenpakete sortiert, damit Online-Spiele bei gleichzeitig laufenden Uploads keine Ping-Nachteile erleiden. Das EP55A-UD4P von Gigabyte (großes Bild links) verfügt hingegen über einen Steckplatz für Flash-Module. Damit sollen Anwendungen schneller starten und die Ansprechzeit des Systems besser sein. Beide Platinen kommen voraussichtlich im September. (DM)

Info: www.asus.de | www.gigabyte.de

Direct X 11: Spielegrafik der Zukunft



Grafikkarte | AMD zeigte auf der Messe Computex die erste lauffähige DX11-Grafikkarte. Diese berechnete eine Szene mit Tesselation-Technik, die zusätzliche Dreiecke (Polygone) bei Objekten oder Figuren einfügt, damit diese detaillierter aussehen. AMDs Direct-X-11-Karten sollen passend zum Windows-7-Start am 22. Oktober in den Handel kommen – mit einigem Vorsprung vor Nvidia, so besagt die Gerüchteküche. (DM)

Info: www.amd.de

Sonderheft für Online-Rollenspiele



Magazin | Massive-Multiplayer-Online-Spiele (MMOs) stellen besondere Anforderungen an die Hardware. Obwohl etwa *WoW* grundsätzlich auch auf älteren PCs läuft, kann es gerade in dicht bevölkerten Gebieten zu Aussetzern oder Lags kommen. Mit den Tuning-Tipps des MMO-Sonderhefts unserer Kollegen der PC Games Hardware verbessern Sie Leistung sowie Ping und beseitigen Lags. Dazu gibt es die optimalen Hardware-Kauftipps für Online-Rollenspieler. Das Sonderheft ist bereits im Handel und kostet 6,99 Euro. Der Link unten führt zur Einzelheftbestellung. (DM)

Info: http://abo.pcgameshardware.de



* „In Order" bedeutet, dass der Prozessor nur Daten weitergibt, die „in Ordnung" sind. ** Programmierbare Grafik, die auf neue Standards angepasst werden kann. *** Bei Einsatz von 2-Terabyte-Festplatten in die freien 5,25-Zoll-Schächte **** Wie auf den ersten Blick zu sehen ist, sind unsere Kabel viel breiter als Standardmodelle, sodass mehr Daten hindurchpassen.

IRREFÜHRENDE WERBEPHRASEN ENTLARVT

Für dumm verkauft

Terabyteweise Festplattenplatz und Prozessorkerne bis zum Abwinken für unter 300 Euro. Kommt Ihnen das genauso spanisch vor wie uns?

Die Hard- und Software-Hersteller wollen nur Ihr Bestes: Ihr sauer verdientes Geld. Dazu bedienen sich besonders die Werbestrategen markiger Sprüche, die dem unbedarften Konsumenten in bunten Prospekten oder blinkenden Internet-Anzeigen um die Ohren gehauen werden. In diesem Artikel zeigen wir Ihnen, was oftmals fälschlich versprochen wird, und wappnen Sie so, um solche Tricks in Zukunft leichter zu durchschauen.

PC-ACTION-LESER WISSEN WIE IMMER MEHR

Bereits in der vergangenen Ausgabe 08/2009 haben wir im Rahmen eines Artikels über populäre PC-Mythen einige landläufige Irrtümer ge- oder erklärt. Darin sind wir unter anderem der „Weisheit" auf den Grund gegangen, dass viele Megahertz und viele Prozessorkerne auch „viel helfen". Während die erste Mär als Hauptargument bereits aus vielen Prospekten und Anzeigen verschwunden ist und nur noch der Vollständigkeit halber erwähnt wird, ist die Zahl der Prozessorkerne ein gern genutzter Ansatz. Dieser ist nicht einmal falsch, führt aber viele Leser dennoch in die Irre – besonders wenn ein Vierkernprozessor (Quadcore) mit „4 x 3,0 Gigahertz" beworben wird. Natürlich liegt an jedem Kern des Prozessors dieser Takt an, es wird jedoch damit suggeriert, der Prozessor entspräche einem 12-Gigahertz-Einkernrechner – und das stimmt definitiv nicht. Sie merken schon: Hier wird nichts behauptet, sondern lediglich ein Bild im Geiste des Betrachters erzeugt.

KÖNNEN WERBEAUSSAGEN „LÜGEN" SEIN?

Da es im Hard- und Software-Geschäft um viel Geld geht, können Sie in der Regel davon ausgehen, dass jeder werblich genutzte Text von qualifizierten Juristen abgeklopft und für nicht einklagbar befunden worden ist. Somit werden natürlich auch wir uns hüten, den hier genannten Herstellern bezüglich ihrer beworbenen Produkte oder Technologien eine Lüge zu unterstellen. Trotzdem können manche Werbetexte und Produktbeschreibungen beim unerfahrenen Laien für eine unverhältnismäßige Erwartungshaltung sorgen. Und genau hier bringt dieser Artikel ein wenig Licht ins Dunkel.

DIRECT-X-10-GRAFIK

Sowohl PCI-Express-Karten zur Grafikberechnung als auch die integrierten Grafikchips auf den Hauptplatinen (Onboard-Grafik) werden gerne mit ihren besonderen technischen Fähigkeiten beworben. Zurzeit unterstützen die meisten aktuellen Modelle Microsofts Vista-Grafikschnittstelle Direct X 10 – die von AMD sogar zumeist Direct X 10.1. So weit, so gut. Doch wenn selbst die durchgehend leistungsschwachen integrierten oder die günstigsten Einsteigerlösungen mit Sprüchen wie „XYZ liefert die nötige Performance für die aktuell populärsten Spieletitel" oder „ABC ist großartig, um damit [...] Direct-X-9- und Direct-X-10-Spiele zu spielen" beworben werden, wird es höchste Zeit, dass sich der gesunde Menschenverstand meldet. Platinen mit integriertem Pixelbeschleuniger kosten 10 bis 20 Euro mehr als vergleichbare Modelle ohne die entsprechenden Fähigkeiten, aktuelle Einsteigergrafikkarten finden ab 30 bis 40 Euro ihre Käufer. Darin soll bereits genug Rechenkraft und Bandbreite stecken, um aktuelle beliebte Spiele wie *Armed Assault 2, Anno 1404* oder *Call of Duty: World at War (dt.)* flüssig spielbar darzustellen? Oder Segas *Stormrise*, welches das bislang einzige „echte" Direct-X-10-Spiel ist, da es kein Direct X 9 mehr unterstützt?

DIE TRAURIGE WAHRHEIT

Unsere Benchmarks entlarven, zu welcher Leistung Onboard-Grafikchips und Einsteiger-Grafikkarten wirklich fähig sind: In niedrigster Auflösung und mit minimalen Details lassen sich viele Spiele tatsächlich spielen, ein wenig Leidensfähigkeit vorausgesetzt. Sobald Sie jedoch die ersten Schritte Richtung „Spielgenuss", zum Beispiel mittlere Details und eine Auflösung von 1.024 x 768 Bildpunkten, unternehmen, brechen die Bildwiederholraten auf Werte unter 20 Bilder pro Sekunde (Fps) weg. Das trifft auch auf die inzwischen zweite beziehungsweise dritte Generation von Direct-X-10-fähigen Einsteigerkarten wie die Radeon HD 4350 oder die Geforce 9400 GT zu. Für Karten wie die 8400 GS oder die HD 2400 Pro, die mit ähnlichen Texten beworben wurden, ist oft bereits ein zweistelliger Fps-Wert in niedrigsten Einstellungen eine unüberwindbare Hürde. Damit verdienen sich beide Karten aus Spielersicht das Prädikat „nicht empfehlenswert". Sollten Sie nicht völlig ausschließen, auf Ihrem PC jemals auch spielen zu wollen, tun Sie sich den Gefallen und greifen Sie mindestens zu einer Grafikkarte der 50-bis-70-Euro-Klasse wie die Radeon HD 4670 oder die Geforce 9600 GT. Übrigens: Bei der ersten Grafikkarten-Generation für Direct X 11 wird sich dieses Spielchen vermutlich wiederholen.

INTEGRIERTE GRAFIK – DIRECT X 10, ABER ...

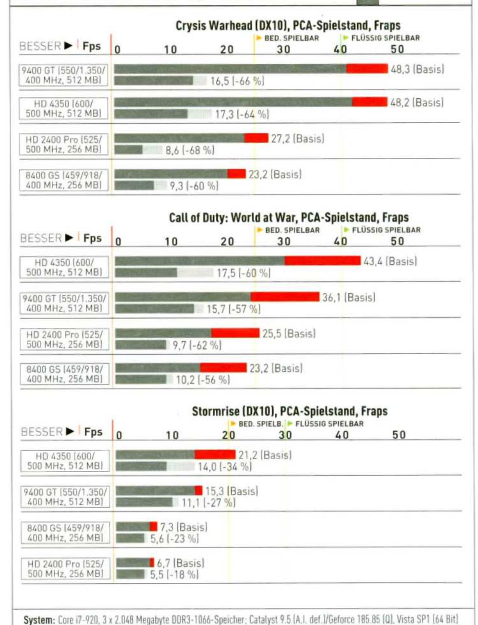
Die integrierten Grafikeinheiten von Hauptplatinen haben sich zwar technisch schnell weiterentwickelt und bieten inzwischen sogar vergleichbar viele Ausführungseinheiten wie die oben skizzierten Einsteiger-Grafikkarten, kranken aber an einem weiteren Problem: Sie haben in der Regel keinen eigenen Videospeicher, sodass sie sich die vorhandene Bandbreite zum Hauptspeicher noch mit dem Hauptprozessor teilen müssen und die Leistungsfähigkeit der Grafikkerne sinkt. AMD versucht, mit einer Technik namens Sideport-Memory, bei der ein Speicherchip auf der Platine fest verlötet wird und die die Hauptplatinen-Hersteller optional verwenden könnten, diesen Missstand zu beheben. Trotz einer Leistungssteigerung von etwa 20 bis 30 Prozent kommt eine AMD-790-GX-Platine oft nur mittels Übertaktung an die Leistung einer Einsteiger-Grafikkarte wie der Radeon HD 4350 oder der Geforce 9400 GT heran.

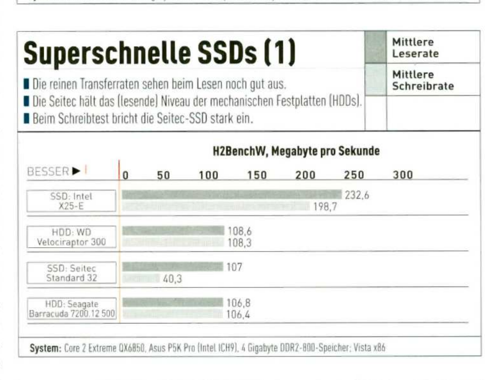
MULTI-GRAFIKCHIP: SLI ODER CROSSFIRE X

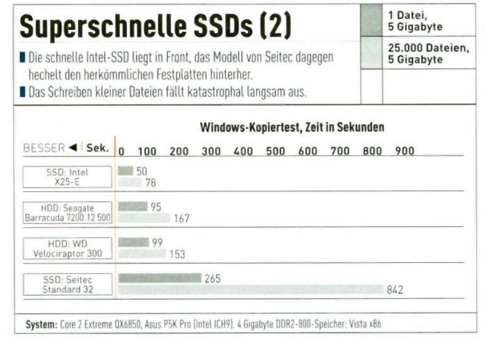
Thematisch eng verwandt mit den bereits besprochenen Grafikkarten an sich sind die angepriesenen Vorteile durch die simultane Nutzung mehrerer Exemplare. „Doppelte Grafikleistung" wird dort gern versprochen – und rein technisch gesehen stimmt das sogar. Doch in der Praxis sehen Spieler bei der Nutzung mehrerer Grafikchips (Multi-GPU) oder Grafikkarten nur sehr selten einen entsprechenden Zuwachs an Leistung. Zwar ist nominell die doppelte (oder drei- beziehungsweise vierfache) Grafikleistung vorhanden, aber selbst bei hohen Einstellungen der Bildqualität stellen mehr als 80 Prozent zusätzliche Bilder pro Sekunde für eine zweite Grafikkarte eher die Ausnahme als die Regel dar. Selbst wenn ein zahlenmäßig hoher Zuwachs erreicht wird, sind die auf Systemen mit mehreren Grafikchips erreichten Fps aufgrund des Mikroruckler-Phänomens oft quasi weniger wert als die auf einem einzelnen Grafikchip erzeugten Bilder pro Sekunde. Die Mikroruckler äußern sich als zähes Spielgefühl trotz angezeigter hoher Fps. Der Grund: Das Intervall zwischen den einzelnen Bildern ist unregelmäßiger als bei einer Karte mit nur einem Grafik-Rechenwerk. Ati und Nvidia versuchen zwar, diese ungleichmäßige Verteilung einzudämmen, sind aber im Einzelfall nicht immer erfolgreich. Außerdem erzeugen zwei Grafikkarten auch eine höhere Leistungsaufnahme selbst im Leerlauf und erhöhen den Geräuschpegel beträchtlich.

EINE FRAGE DES TREIBERS

Zu guter Letzt sind Multi-GPU-Setups auch stärker von den Spielen und den verfügbaren Treiber-Profilen abhängig – fehlen diese, so hat der Nutzer oft gar nichts von dem zweiten (oder dritten/vierten) Grafikchip und im schlimmsten Falle können sogar Bildfehler auftreten, die Gesamtleistung sinken oder Ähnliches. Um es kurz zu machen: Mehrere Grafikkarten oder Modelle mit





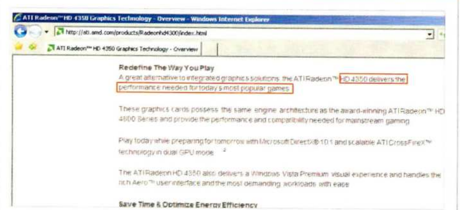


mehreren Chips können nur Vorteile bringen, wenn Ihnen die schnellste Grafikkarte mit einer Leistungszentrale zu langsam ist. Ansonsten überwiegen die Nachteile.

SCHNELL, SCHNELLER, SSD

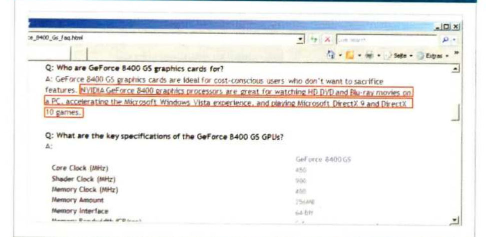
Dank stetig gesunkener Preise für Speicherchips auf Flash-Basis sind sogenannte Solid-State-Disks (kurz SSDs) als Festplattenersatz auf den Markt gekommen. Konstruktionsbedingt besitzen diese Modelle eine vernachlässigbar geringe Verzögerung beim Lesezugriff, da keine mechanischen Magnetköpfe mehr positioniert werden und nicht mehr auf das Vorbeirauschen des entsprechenden Platter-Sektors gewartet werden muss. Stattdessen wird nur noch eine Speicherzelle adressiert und ihr Inhalt ausgelesen – mit Verzögerungen (Latenzen), die mit 0,1 Millisekunden und weniger um Größenordnungen unter denen der schnellsten herkömmlichen Festplatten (HDDs) liegen können. Allerdings gibt es hier gravierende Unterschiede: Viele – und nicht unbedingt billige – Modelle setzen auf Kombinationen von Speicher- und Controller-Chips, welche der Datenflut nur für kurze Augenblicke Herr werden und dann drastisch einbrechen. Die Latenzen beim Schreibzugriff schnellen dann auf Werte über 250 Millisekunden hoch – etwa das Zehnfache selbst schlechter herkömmlicher Festplatten. Der Grund hierfür ist eigentlich recht simpel, aber aufwendig und damit teuer zu beheben: Beim wahlfreien Schreibzugriff können keine einzelnen Bytes direkt geändert werden. Der Controller muss immer einen kompletten, bis zu 512 Kilobyte großen Datenblock auslesen, im lokalen Pufferspeicher die entsprechenden Bits ändern, den Block auf der SSD vollständig löschen und dann den gesamten Datensatz wieder zurückschreiben. Einige der besseren SSD-Modelle beherbergen daher auch schon große Pufferspeicher von wenigen bis über 100 Megabyte in Form von Speicherbausteinen, um den beschriebenen Effekt abzumildern – läuft dieser Puffer voll, tritt die drastische Verlangsamung hier aber ebenfalls auf. Andere Hersteller versuchen, die Geschwindigkeit ihrer Modelle durch eine mehrkanalige interne Anordnung der Controller und Speicherchips zu erhöhen – neben einer höheren Leistungsaufnahme führt das aber nicht immer zum gewünschten Erfolg.

AMD-Einsteigergrafik: Direct X 10



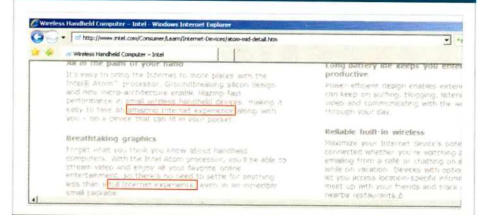
Laut AMD liefert die HD 4350 die für die aktuell beliebtesten Spiele nötige Leistung („The Ati Radeon HD 4350 delivers the performance needed for today's most popular games") – höchst interpretationsabhängig, wie unsere Benchmarks auf der vorherigen Seite zeigen.

Nvidia-Einsteigergrafik: Direct X 10



Nvidia ist der Meinung, die 8400 GS sei großartig, um damit Direct-X-10-Spiele zu spielen („... are great for ... playing ... Direct X 10 games") – *Stormrise*, das einzige reine DX10-Spiel, lieferte im Test mit minimalen Details im Schnitt 7,3 Fps (siehe Benchmarks Seite 124).

Intels Internet-Experience mit dem Atom



Intel hält stark ruckelnde Youtube-Videos mit der Atom-Plattform für mobile Internet-Geräte (Atom Z5x0 mit bis zu 1,6 Gigahertz, US15W-Chipsatz) für eine erstaunliche, vollständige Internet-Erfahrung („amazing experience", „full internet experience").

DIE PROBE AUFS EXEMPEL

In unseren Benchmarks sind diese Unterschiede besonders beim Kopiertest vieler kleiner Dateien sichtbar, welcher manche SSD-Modelle extrem stark einbrechen lässt. Von „außen" lässt sich die Geschwindigkeit einer SSD nur schwer einschätzen, da die Hersteller gern die maximalen Transferraten (üblicherweise aus dem lokalen Zwischenspeicher) und die minimalen Zugriffszeiten angeben. Auch die Unterscheidung zwischen schneller Single- und langsamerer Multi-Level-Cell-Technik (SLC, MLC) hilft hier oft nicht weiter, holt Intel doch aus den Modellen der X25-M-Reihe, die auf den theoretisch unterlegenen Multi-Level-Chips basieren, nur marginal weniger Leistung als aus den teureren X25-Es (für Server) heraus.

NETZTEILE IM WATT-WAHN & DAS 80-PLUS-PRÄDIKAT

Bei Netzteilen verfahren die Hersteller noch immer nach dem Motto „Viel hilft viel". Auf Typenschild und Karton prangen Aufkleber, die eine möglichst hohe Zahl als Nennleistung angeben – völlig unabhängig davon, ob diese Leistung auch über längere Zeit abgegeben werden kann, ob die Spannungen innerhalb der von der ATX-Spezifikation vorgeschriebenen Toleranzen bleiben, und von der Effizienz, mit der das Gerät zu Werke geht. Zumindest den letzten Punkt geht die 80-Plus-Zertifizierung an: Hier wird festgelegt, dass bei definierten Lasten von 20, 50 und 100 Prozent der Nennleistung die Effizienz mindestens bei 80 Prozent liegen muss. Über andere wichtige Faktoren wie Stützzeit, Spannungsstabilität, Verteilung auf die einzelnen Stromschienen und dergleichen sagt die 80-Plus-Plakette nichts aus. Auch aus Rücksicht auf Kunden von Herstellern, die in der Vergangenheit die Leistungsfähigkeit ihrer Netzteile dreist übertrieben dargestellt haben, finden sich heute beispielsweise bei Grafikkarten „Sicherheitswerte", nach denen beispielsweise eine Geforce 9400 GT ein Netzteil mit 300 Watt, eine GTX 260 oder eine Radeon HD 4870 eines mit 500 Watt erfordert. Beide Angaben sind bei guten Netzteilen und abhängig vom Rest des Systems völlig überzogen.

BLITZSCHNELLE FLACHMÄNNER FÜR SPIELER

So wie Grafikkarten gern auf Fps, Prozessoren auf Megahertz und Netzteile auf Watt-Angaben reduziert werden, findet sich bei vielen als spieletauglich beworbenen Flüssigkristallbildschirmen (LCDs) die Angabe der Reaktionszeit als hervorstechendes Merkmal. Diese gibt an, wie lange der Bildschirm braucht, um auf frische Daten vom PC mit einer Änderung des Bildschirminhaltes zu reagieren. Meist wird dabei der für die LCD-Elektronik optimale (und oft per Overdrive-Technik beschleunigte und dadurch mit zusätzlicher Eingabeverzögerung versehene) Wechsel zwischen zwei Graustufen angegeben. In der Praxis allerdings werden viel eher die Wechsel zwischen echten Farbwerten benötigt, bei denen der Bildschirm nicht so gut „vorarbeiten" kann und die Reaktionszeit sich an der je nach Farbwechsel ungünstigsten Komponente des Farb-Triples (Rot, Grün, Blau) bemisst. So werden aus Herstellerangaben von 2 bis 8 Millisekunden (unter Laborbedingungen) schnell 15 bis 26 und mehr Millisekunden im praxisnahen Farbkombinationstest, wie wir ihn durchführen. Carsten Spille

Jetzt im Handel!



PC Games MMORE

Wird beim Aufheben gebunden
Sonderheft

- \+ Ausführliche Klassenguides
- \+ Unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen
- \+ Profi-Artikel zu Handwerksberufen und Spielmechanik
- \+ XXL-Poster mit exklusiven Motiven
- \+ Ab jetzt jede Ausgabe 16 Seiten Extra-Infos & Tipps zu WoW

Ab Juli jeden Monat neu!

Unverzichtbares Know-WoW für WoW-Spieler



Mit Nvidias neuer LCD-Spezialbrille (3D-Shutterbrille) soll das Spielvergnügen plastisch wirken.

TEST NVIDIA 3D VISION

Raumgewinn

Nvidias neue 3D-Brille ist endlich erhältlich. Wir testen ihre dreidimensionale Wirkung zusammen mit einem speziellen Samsung-Monitor.

Mit dem finalen Muster der Shutterbrille Geforce 3D Vision wollen wir herausfinden, welche Leistung die dritte Dimension in Spielen benötigt. Zudem treten drei Redakteure der PC Games Hardware an und geben ihre Meinung ab.

VORAUSSETZUNGEN

Neben der Brille benötigen Sie auch ein Anzeigegerät, das mindestens 100 Bilder pro Sekunde darstellen kann. Durch die wechselseitige Abdunklung der Augen enstünde sonst ein unangenehmes Flimmern. Jeder herkömmliche Röhrenmonitor mit entsprechender Zeilen- und Bildwiederholfrequenz eignet sich also. Die Bildschirmhersteller Samsung und Viewsonic bieten aber auch Flüssigkristallbildschirme (LCDs) mit 120 Hertz Bildwiederholfrequenz an, die für 3D Vision taugen. Und auch Asus hat inzwischen ein entsprechendes LCD angekündigt. Welche Anzeigegeräte Sie noch mit der Shutterbrille nutzen können, erfahren Sie unter www.nvidia.de/object/GeForce_3D_Vision_Requirements_de.html. Laut Nvidia eignen sich die Grafikkarten der Geforce-8-, -9- und -GTX-200--Serie für die 3D-Darstellung. Doch nicht jede Karte kann den 3D-Effekt flüssig darstellen. Neben der passenden Hardware brauchen Sie noch Windows Vista oder 7 sowie den Treiber von der mitgelieferten CD.

TEST

Der Sender für die 3D-Brille ist schnell per USB angeschlossen. Nach einer kurzen Treiberkonfiguration nehmen Sie in der Nvidia-Systemsteuerung unter „Stereoskopische 3D-Funktion" die gewünschten Einstellungen vor. Die Tiefe der 3D-Effekte können Sie auch mit dem Rad am Sender während des Spiels ändern. Im Bereich „Kompatibilität mit Spielen anzeigen" finden Sie zudem Empfehlungen, wie Sie in den Spielen den besten Effekt erzielen. Diese Empfehlungen werden auch beim Start des jeweiligen Spiels angezeigt. Wir haben die Nvidia 3D Vision mit dem Samsung Syncmaster 2233RZ getestet. Der 3D-Effekt kann mit einem Taster am Sender im Spiel ein- und ausgeschaltet werden. Nach dem Aktivieren und dem Start eines 3D-Spiels wie *Far Cry 2* sehen wir sofort dreidimensional. Nachdem wir die Tiefe angepasst haben, beginnt der Spielspaß. Je nach Spiel entsteht ein unterschiedlich starker räumlicher Effekt. Während Spiele wie *World of Warcraft*, *Left 4 Dead (dt.)* oder *Far Cry 2* uns überzeugen, fällt der 3D-Effekt bei *Anno 1404* oder *Fallout 3* nicht so gut aus. Vor allem Texteinblendungen stören teilweise das 3D-Erlebnis. Die Darstellung der plastisch wirkenden Bilder kostet je nach Spiel bis zu 50 Prozent Leistung. Wir haben anhand von *Far Cry 2* ermittelt, welche Geforce-Karten sich gut für die 3D Vision eignen. Die Ergebnisse finden Sie im Benchmark.

FAZIT

Das Spielen mit der Geforce 3D Vision macht Spaß, der räumliche Effekt ist beeindruckend. Auch die speziellen Videos sind schön anzuschauen, wobei Animationsfilme besser wirken als Realaufnahmen. Allerdings strengt der 3D-Genuss die Augen stark an, regelmäßige Spielpausen sind also sinnvoll. Der Preis von 150 Euro ist akzeptabel, doch das spezielle LCD kostet noch einmal 340 Euro.

Marco Albert

LCD-MONITORE

PC ACTION GOLD 9-2009

Produkt	Syncmaster 2233RZ
Hersteller	Samsung
Webseite	www.samsung.de
Preis	Ca. € 340,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend
Diagonale/Anschlüsse	56 cm (22 Zoll)/DVI-D
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.680 x 1.050/0,264 mm
Panel	TN (Twisted Nematic)
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	3 Millisekunden/intern
Gewicht/Maße	5,2 kg/52 x 42 x 21 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre
Sonstiges	120-Hz-Technik
Eigenschaften (20%)	**2,51**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/145 Grad
Kontrastverhältnis	950:1
Leistungsaufnahme*/Stand-by	42/5 Watt
Leistung (60%)	**1,30**
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	14/fast keine/keine
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/2 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	84, 183, 295 cd/m²
Interpolation (1.280 x 1.024)	Gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 14 %
Farbbrillanz/Farbechtheit	

Erklärung: Die rote, die grüne und die blaue Linie müssen im Idealfall übereinander liegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.

* Helligkeit auf 100 Prozent

FAZIT — Wertung: 1,72

- \+ Geringe Reaktionszeit
- \+ Hohes Kontrastverhältnis
- \+ Geringe Eingabeverzögerung (Inputlag)

Geforce 3D Vision



Hersteller: Nvidia
Web: www.nvidia.de
Preis: Ca. € 150,-
Preis-Leistung: Befriedigend

Ausstattung:	1,52
Eigenschaften:	2,09
Leistung:	1,82

- \+ Unterstützung vieler Spiele
- \+ Einfache Konfiguration
- \+ 3D-Videos auch möglich
- − Nur Direct-3D-Spiele

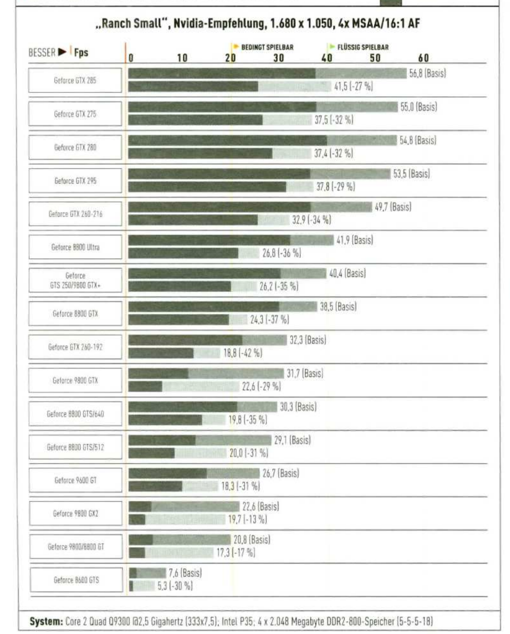
WERTUNG 1,81

Die subjektive Meinung von drei PC-Games-Hardware-Redakteuren

	Video	Far Cry 2	Anno 1404	Race Driver: Grid	Fazit
 Henner Schröder spielt gern Shooter wie *Left 4 Dead (dt.)* und schaut Filme am PC.	Die Schriften in den speziellen Filmen kann man kaum lesen. Dass die Augen ständig einen anderen Bereich fokussieren, strengt auf Dauer stark an. Insgesamt finde ich Video-Schauen mit der 3D-Brille nicht angenehm.	Das Spiel sieht gut aus und die Figuren wirken plastisch, aber die falsch dargestellten Wolken stören den Eindruck. Ebenfalls unangenehm ist die niedrige Helligkeit durch die Shutterbrille.	Genrebedingt ist der 3D-Effekt recht gering, aber die „schwebenden" Anzeigen sehen sehr ansprechend aus. Allerdings ruckelt die Darstellung beim Scrollen leicht und ich vermisse etwas Kontrast.	Der 3D-Effekt ist mir zu schwach: Die Anzeigen sind zwar im Vordergrund, aber die Autos werden kaum hervorgehoben. Durch die geringere Helligkeit fallen Überblendeffekte kaum auf.	Hier und da ist zwar ein Realismusgewinn zu verzeichnen, aber dieser ist mir zu gering und wiegt die Nachteile bei Helligkeit und Bildschärfe nicht auf. Ich bevorzuge klassische 2D-Darstellung.

	Video	Far Cry 2	Anno 1404	Race Driver: Grid	Fazit
 Oliver Pussycat spielt sehr gern Rennspiele wie *Live for Speed* und Shooter.	Der 3D-Effekt hängt sehr stark vom Ausgangsmaterial ab. Das Mittendrin-Gefühl wird aber spürbar gesteigert. Schade, dass die Brille mit rund 150 Euro relativ teuer ist, somit verkommt das Video-Schauen leider zum Solospieler-Erlebnis.	Insbesondere durch den Blick aus der ersten Person wirkt *Far Cry 2* sehr räumlich. Bis auf den deutlichen Abfall der Helligkeit und der Gesamtleistung stört mich eigentlich nichts. Auch längeres Spielen ist problemlos möglich.	*Anno 1404* sorgt bei mir mit der 3D Vision für Kopfschmerzen. Der ständige Wechsel zwischen 3D-Landschaft und 2D-Menüs im Vordergrund erschwert das Spielen – das Wasser wird zudem merkwürdig dargestellt.	*Race Driver: Grid* hat mir besonders gut gefallen. Der 3D-Effekt ist nicht zu stark, weshalb auch bei langem Spielen keine Ermüdungserscheinungen auftreten – die Cockpit-Ansicht finde ich in 3D klasse.	Die 3D Vision benötigt noch etwas Feintuning, aber das Ergebnis kann sich bereits sehen lassen. Mir sind Brille plus Monitor jedoch zu teuer. Neben dem hohen Preis kritisiere ich auch den Helligkeits- und Leistungsverlust.

	Video	Far Cry 2	Anno 1404	Race Driver: Grid	Fazit
 Daniel Möllendorf ist ein großer Fan von Aufbaustrategie-Spielen wie *Anno 1404*.	Kürzlich sah ich *Monsters vs. Aliens* im 3D-Kino, dort wirkte das Bild natürlich noch räumlicher als mit der 3D Vision und den Beispielvideos. Dennoch hat mir der 3D-Effekt gut gefallen. Schade: flimmernde Kanten.	Erfreulich räumliches Bild, leider flimmern auch in *Far Cry 2* die Objekte stark – gerade bei schnellen Mausbewegungen. Der Tiefeneffekt sorgt allerdings für mehr Atmosphäre. HUD und Texteinblendungen sind scharf.	Gerade bei meinem Lieblingsspiel enttäuscht die 3D Vision sehr: Der Mauszeiger „klebt" in der vordersten Ebene und schwebt über den Gebäuden. Im Postkartenmodus fällt die 2D-Anordnung der Ebenen auf.	Bei dem Rennspiel macht sich der 3D-Effekt besonders bezahlt, lässt man jedoch den Blick von der Straße zur Umgebung und zum Himmel schweifen, erkennt man auch dort deutliches Flimmern.	Da mir bei Spielen ein ruhiges Bild wichtig ist, stört mich das stets präsente Flimmern. Gerade der Postkartenmodus von *Anno 1404* leidet zudem unter der schlichten 2D-Anordnung bei den Tiefenstufen.



Geforce 3D Vision: Der Sender



Mit dem Taster an der Vorderseite können Sie den 3D-Effekt auch im Spiel ein- und ausschalten. An der Rückseite finden Sie ein Rad zum Einstellen der Tiefe.

Geforce 3D Vision: Die Brille



Mit dem Schalter (siehe Markierung) aktivieren Sie die Brille. Eine LED informiert Sie über den Zustand des Akkus.



Unterwegs schreiben, surfen, Filme schauen oder spielen; das klappt nur mit einem leistungsstarken Laptop.

ACHT NOTEBOOKS IM TEST

Flachmänner

Notebooks sind als mobile Begleiter gefragter denn je. Wir testen acht Geräte auf ihre Alltagstauglichkeit und Leistung im Spieleeinsatz.

Ausdauernd, leicht und schnell soll es laut den Wünschen der PC-ACTION-Leser sein, das optimale Notebook. Vielen aktuellen Geräten gelingt ein ansehnlicher Spagat aus diesen Tugenden. Mit welcher Hardware das momentan erreicht wird und was Sie in den kommenden Monaten erwartet, klärt unser Überblick.

MARKTÜBERBLICK: PROZESSOREN

Anfang Juni ließ Intel die Neuauflage des Centrino 2 aus dem Sack. „Montevina Plus", so der Codename der erweiterten Notebook-Plattform, ergänzt die bestehende Basis um einige Ultra-Low-Voltage-Prozessoren, die nur eine sehr geringe Betriebsspannung benötigen, und den GS40-Chipsatz für flache Notebooks. Da Sparsamkeit oberste Priorität hat, verfügen die Prozessoren über maximal zwei Kerne; die Einkernmodelle (Singlecores) heißen wie gehabt Core Solo. Intels Partner haben bereits erste Notebooks mit dieser Infrastruktur parat. Während Asus' UX58V auf die Kombination aus Core 2 Solo SU3500 (1,4 Gigahertz) plus Geforce G 105M setzt, bestückt Acer seine Geräte mit Intels GMA X4500. Das Resultat ist eine sehr magere 3D-Leistung, die nur etwa 25 Prozent über der eines aktuellen Netbooks liegt. Der Core 2 Duo (2 x 1,4 Gigahertz) im Aspire 5810T kann dafür auf zwei Prozessorkerne zurückgreifen und erreicht 1.530 Punkte im x-CPU-Test des Cinebench R10. Zum Vergleich: Ein Atom N270 (1,6 Gigahertz) aus aktuellen Netbooks bringt es auf rund 850 Punkte. Der ebenfalls neue Core 2 Solo SU3500 mit 1,4 Gigahertz erreicht dieselbe Punktzahl. Auch für herkömmliche Notebooks liefert Intel Neues: Der Core 2 Duo T9900 arbeitet mit satten 3,06 Gigahertz (FSB266, 6 Megabyte L2-Cache-Zwischenspeicher) und verfügt über eine thermische Verlustleistung (TDP) von 35 Watt. Der ebenfalls neue P9700 (FSB200) begnügt sich mit 28 Watt und 2,8 Gigahertz. Der P8800 schließlich rechnet mit 2,66 Gigahertz und FSB266, muss sich jedoch mit nur 3 Megabyte 2nd-Level-Cache-Speicher abfinden. Sonst bleibt vorerst alles beim Alten: Der PM45-Chipsatz dient als Fundament für bis zu vier Prozessorkerne. Der alternative GM45-Chipsatz verfügt über die Grafikeinheit GMA X4500, welche zusätzlich mit einem Ati- oder Nvidia-Grafikchip kombiniert werden kann. Für den Herbst wird die renovierte Notebook-Plattform „Calpella" erwartet. Mit dieser hält Nehalem-Technologie (Core i3/i5/i7) Einzug ins Mobilsegment. Um AMD wurde es nach der Vorstellung der Puma-Plattform still. Keines der aktuellen Testgeräte basiert auf diesem Paket. Eine weitere AMD-Plattform für flache Notebooks hört auf dem Namen Yukon. Ein Gerät mit dieser Technik fehlt ebenfalls in unserem Testfeld. Wie die Konkurrenz soll AMD Gerüchten zufolge in Kürze den Puma-Nachfolger „Tigris" vorstellen. Laut Berichten im Internet soll dieser Prozessor mit maximal zwei Kernen ausgestattet sein.

MARKTÜBERBLICK: GRAFIKCHIPS

Bei den mobilen Grafikprozessoren ist ein klarer Umbruch erkennbar: Lötete vor einem Jahr fast jeder Hersteller eine Geforce Mobile in seine Notebooks, findet sich nun in jedem zweiten eine Mobility Radeon der HD-4000-Serie. Verwunderlich ist dies nicht, denn diese kombiniert höchst fortschrittliche Technologie mit hoher Spieleleistung und akzeptabler Leistungsaufnahme.

Mit der Mobility Radeon HD 4870 und HD 4860 hat AMD außerdem seit einigen Wochen die ersten 40-Nanometer-Mobilchips im Portfolio. Nvidias Antwort folgte Mitte Juni: Die komplettierte Geforce-M-Modellreihe wird ebenfalls in 40 Nanometer gefertigt und verfügt – anders als die Desktop-Chips – bereits über Direct-3D-10.1-Kompatibilität.

ACER ASPIRE 8935G: VIERKERNIGE MULTIMEDIA-STATION MIT BLU-RAY-BRENNER

Das Aspire 8935G ist der Nachfolger des 8930G. Geändert haben sich nicht nur Prozessor und Grafikeinheit, sondern auch das Äußere: Das 8935G basiert auf dem „Gemstone Blue"-Design. Die dominierenden Farben des 18,4-Zoll-Boliden sind dementsprechend Blau in verschiedenen Nuancen sowie Schwarz. Das Interieur wartet mit einer geräumigen Handballenauflage, einem präzisen Multitouch-Pad und einer wertigen Tastatur inklusive Nummernblock (Fullsize) auf. Acer hat vom Vorgänger gelernt und das „Media Control"-Panel von links unten an die rechte Seite verlagert. Das Element erlaubt das Verstellen der Lautstärke sowie Stummschalten und Spulen. Damit diese Funktionen einen Sinn haben, stattet Acer das Gerät nicht nur mit einem Blu-ray-Brenner aus, sondern setzt auch einen – stark glänzenden – Bildschirm mit 1.920 x 1.080 Pixeln ein. Dessen Reaktionszeit beträgt gute 31 Millisekunden; die maximale Luminanz ist mit 152 Candela pro Quadratmeter ebenfalls gut. Neben dem Core 2 Quad Q9000 mit 2,0 Gigahertz arbeitet eine Mobility Radeon HD 4670 (1.024 Megabyte Videospeicher). Der Grafikchip rechnet auf dem Niveau der älteren Radeon HD 3870 und damit auf Augenhöhe mit der Geforce 9800M GS. Lobenswert ist auch der „Öko-Knopf", welcher die Radeon deaktiviert, um Strom zu sparen, und den lahmen Intel-Grafikchip aufweckt. So ist das Aspire 4:45 Stunden ohne Steckdose lauffähig, während bei Spielen nach einer Stunde Schluss ist. Die Lautheit überschreitet dabei zu keiner Zeit 1,5 Sone. Wenn Sie über das hohe Gewicht von 4,3 Kilogramm hinwegsehen können, erhalten Sie mit dem Aspire 8935G ein potentes Gerät, das sowohl für Filme als auch für Spiele und sogar Videobearbeitung tauglich ist.

ASUS G71V: QUADCORE-SCHLACHTSCHIFF MIT GEFORCE-GRAFIK UND BLU-RAY

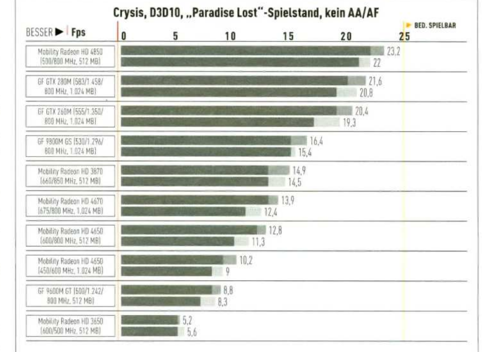
Auch Asus setzt auf einen Vierkern-Prozessor (Q9000) mit einer Taktfrequenz von 2,0 Gigahertz und FSB266. Da sich das G71V jedoch mit dem „Republic of Gamers"-Zeichen schmückt, lässt sich dieser ganz im Sinne der Spieler übertakten. Ein Druck auf den passenden Knopf oberhalb der Tastatur öffnet unter Windows ein Fenster, das den Nutzer zwischen „Turbo" (280 Megahertz FSB-Takt, resultierend in 2,1 Gigahertz) und „Extrem Turbo" (295 Megahertz) wählen lässt. Mit 2,2 Gigahertz steigt die Rechenleistung um rund zehn Prozent an. Neben dem Prozessor werkelt eine Geforce 9700M GT. Diese arbeitet mit 625/1.566 Megahertz (Grafikchip/ALU) und verfügt über 32 Shader-Einheiten sowie 512 Megabyte eigenen Speicher. In den Benchmarks überholt sie zwar die 9600M GT (auch als GT 130M bezeichnet), muss sich jedoch der Mobility Radeon HD 4670 geschlagen geben. Dennoch: Spielen ist mit dem G71V problemlos möglich. Der große 17,1-Zoll-Bildschirm arbeitet nativ nur mit 1.440 x 900 Bildpunkten, was in einer relativ geringen Pixeldichte resultiert. Auch die durchschnittliche Reaktionszeit ist mit gemessenen 33 Millisekunden nur befriedigend. Zum Ausgleich fällt die Ausleuchtung sehr gut aus und auch die Helligkeit lässt sich mit 6 bis 153 cd/m² fein regeln. Weitere Pluspunkte sammelt das Gerät für das flinke und dabei sehr präzise Touchpad, das angenehme Fullsize-Keyboard sowie die hochwertige Verarbeitung des Gehäuses. Die wichtige Disziplin Akkulaufzeit meistert das G71V mit 3:35 (2D) respektive 1:05 Stunden (3D) durchschnittlich. Fazit: eine gute Wahl als stationäre Spielekiste, für den mobilen Einsatz zu schwer.

MSI GT725 KARBON: HOCHWERTIGES SPIELER-NOTEBOOK

Wie der Name bereits andeutet, setzt dieses Notebook auf Karbon-Elemente, die nicht nur schick aussehen, sondern auch Stabilität bei geringem Gewicht garantieren. Für das Bild sorgt ein spiegelnder 17,1-Zoll-Flüssigkristallbildschirm (LCD), der mit 1.680 x 1.050 relativ hoch auflöst; die Reaktionszeit beträgt jedoch etwas träge 34 Millisekunden. Das Innere setzt

Leistung: Mobil-Grafikchips

- Crysis ist sehr shaderlastig – gerade ohne Kantenglättung.
- Die Mobility HD 4850 ist etwas schneller als die GTX 280M.
- 1.024 Megabyte Videospeicher bringen ohne MSAA keine Vorteile.



3D Mark 06, Canyon Flight, 1.024 x 768, 4x MSAA/16:1 AF

BESSER ▶	Fps
Mobility HD 4850 OC @ 550/900 MHz	42,5
Mobility Radeon HD 4850 (500/800 MHz, 512 MB)	38,4
Geforce GTX 280M (583/1.458/800 MHz, 1.024 MB)	37,8
Geforce GTX 260M (555/1.350/800 MHz, 1.024 MB)	35,3
Mobility Radeon HD 3870 (660/850 MHz, 512 MB)	31,4
Geforce 9800M GS (530/1.296/800 MHz, 1.024 MB)	29,6
Mobility Radeon HD 4670 (675/800 MHz, 1.024 MB)	25,3
Mobility Radeon HD 4650 (600/800 MHz, 512 MB)	23,6
Mobility Radeon HD 4650 (450/600 MHz, 1.024 MB)	18,0
Geforce 9700M GT (575/1.458/800 MHz, 512 MB)	17,5
Geforce 9600M GT (500/1.242/800 MHz, 512 MB)	16,1
Mobility Radeon HD 3650 (600/500 MHz, 512 MB)	11,2
Mobility Radeon HD 3410 (550/500 MHz, 512 MB)	4,0

System: Core 2 Duo, PM45, Windows Vista x86/x64 SP1, Notebooks auf „Höchstleistung"

Stromsparen per Knopfdruck

Bei „Switchable Graphics" handelt es sich um Intels Bemühungen, die eigenen Grafikchips stromsparend mit denen von Ati und Nvidia zu kombinieren. Diese Kopplung hat nichts mit SLI oder Crossfire zu tun. Nur ein Gerät im Testfeld verfügt über dieses Ausstattungsmerkmal: Acers Aspire 8935G. Ein Knopfdruck oberhalb der Tastatur erlaubt den Wechsel von Intels GMA X4500 auf die Mobility Radeon HD 4670. Nach etwa acht Sekunden ist der Laptop fertig und die Spiele können beginnen. Die erneute Betätigung der Taste vollzieht die Rückkehr zum stromsparenden, jedoch sehr langsamen Intel-Grafikchip. Das Feature ist äußerst sinnvoll, jedoch mit Mehrkosten verbunden, weshalb die meisten Hersteller diesen Weg meiden.



Ein „Öko-Knopf" bewirkt den Wechsel zwischen Intel- und Ati-/Nvidia-Grafikchip.

auf einen Core 2 Duo P9500 (2,53 GHz), den Sie per Turbo-Knopf auf satte 2,93 Gigahertz übertakten können. Daneben arbeitet einer der schnellsten Mobil-Grafikchips: die Radeon HD 4850 mit 512 Megabyte. Diese nimmt es im Spielebetrieb leicht mit der GTX 260M auf und überholt oft auch die GTX 280M. Trotz des 80-Wattstunden-Akkus benötigt das für Spieler geeignete GT725 nach 3:35 Stunden im Leerlauf eine Steckdose – der schnelle Grafickchip fordert seinen Tribut.

MY SN/SCHENKER XMG7: PFEILSCHNELLES SPIELER-NOTEBOOK MIT GEFORCE GTX 280M ▮ Schenkers Beitrag für diesen Test nutzt Nvidias Ein-Grafikchip-Flaggschiff Geforce GTX 280M (1.024 Megabyte). Dementsprechend setzt sich das Gerät an die Spitze der Benchmarks, auf Augenhöhe mit dem GT725 von MSI. Der spiegelnde 17,1-Zoll-Bildschirm des Schenker-Laptops besitzt eine hohe Auflösung von 1.920 x 1.200 (16:10). Während seine Helligkeitsverteilung fast perfekt ist, lassen die Reaktionszeit mit 32 Millisekunden sowie die maximale Luminanz von 110 Candela pro Quadratmeter Raum für Verbesserungen. Außerdem fordert die hohe Rechenleistung ihren Tribut in Form von bis zu 3,6 Sone Geräuschentwicklung unter Last. Entschädigung bieten das sehr genaue Touchpad sowie die Unterstützung von 5.1-Sound. Schenkers XMG7 ist eines der schnellsten Notebooks mit einem Grafikchip und wegen des hohen Gewichts (4,2 Kilogramm) für den mobilen Einsatz nur bedingt empfehlenswert.

MSI GT627: GÜNSTIGE SPIELERMASCHINE MIT ALUMINIUM-ELEMENTEN ▮ Das GT627 ist der kleine Bruder des GT725 und ähnelt diesem auch optisch. Die Unterschiede betreffen nicht nur die Größe, sondern auch das Innenleben: Anstatt 17,1 Zoll misst der spiegelnde Bildschirm des GT627 nur 15,4 Zoll, behält jedoch die 1.680 x 1.050 Bildschirmpixel bei. Das daraus resultierende Bild ist sehr fein und strahlt maximal mit guten 151 cd/m². Die relativ schwache Reaktionszeit von 34 Millisekunden erbt das GT627 jedoch ebenfalls von seinem großen Verwandten. Die Spieleleistung fällt aufgrund der verwendeten Geforce 9800M GS ebenfalls geringer aus, ist aber noch im unteren Spitzenfeld angesiedelt. Hieven Sie den Prozessor per Turbo-Knopf von 2,4 auf 2,77 Gigahertz (FSB309), so steigt seine Leistung um rund zehn Prozent – und damit auf das Niveau eines C2D P8800. Die Ausdauer im Surfbetrieb liegt bei knapp drei Stunden; Spielen können Sie maximal 70 Minuten, was dem Durchschnitt entspricht. Pro-Argumente für das GT627 sind nicht nur die hochwertige Verarbeitung inklusive Aluminium-Auflage und das präzise Touchpad. Auch das geringe Gewicht von rund 2,8 Kilogramm dürfte nicht nur regelmäßigen LAN-Besuchern gefallen. Damit diese viele Spiele installieren können, bringt MSI auch eine schnelle Festplatte mit 500 Gigabyte im Gehäuse unter. Fazit: hochklassige Spieleleistung für 1.100 Euro. Wenn Sie Wert auf Design legen, ist das GT627 eine gute Alternative zum Deviltech 9060.

TOSHIBA SATELLITE A300: PREISWERTES LACK-NOTEBOOK MIT RADEON-GRAFIKEINHEIT ▮ Das neben dem Deviltech Fire 9060 zweitgünstigste Gerät des Testfelds ist eher für den Nichtspieler ausgerichtet. Das zeigt sich vor allem bei der verwendeten Grafikeinheit: Die Mobility Radeon HD 3650 (512 Megabyte) arbeitet deutlich langsamer als eine Geforce 9600M GT, daher sollten Sie diese nicht mit aktuellen Spielen malträtieren. Der Prozessor hingegen ist ein flotter C2D T9500 mit 2,53 Gigahertz und damit auf der Höhe der Zeit. Am Design scheiden sich allerdings die Geister: Die einen lieben den konsequenten Lack-Hochglanz des A300, die anderen winken ab. Fakt ist: Die (lackierte) Tastatur mit ihren flachen Tasten besitzt einen guten Druckpunkt und auch das Touchpad reagiert sehr genau. Weniger gut schneidet der 15,4-Zoll-Flachbildschirm ab: Die native Auflösung beträgt geringe 1.280 x 800 Pixel (16:10) und die Reaktionszeit liegt bei nur durchschnittlichen 34 Millisekunden. Die Akkulaufzeit reiht sich sogar mit 2:30 (Leerlauf) respektive 60 Minuten (3D-Last) am Ende des Testfelds ein. Wenn Sie gerne Musik an Ihrem Notebook hören, werden Sie jedoch Gefallen an den hochwertigen Harman/Kardon-Stereoboxen finden. Alles in allem sollten Spieler ihre Finger vom Toshiba A300 lassen, Musikfreunde dürfen zugreifen. Raffael Vötter



NOTEBOOKS

Produktname	Aspire 8935G	G71V	Vaio VGN-FW41ZJ	GT725 Karbon
Hersteller (Webseite)	Acer (www.acer.de)	Asus (www.asus.de)	Sony (www.sony.de/vaio)	MSI (www.msi-technology.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 1.600,-/befriedigend	ca. € 1.500,-/befriedigend	ca. € 1.600,-/befriedigend	ca. € 1.300,-/befriedigend
Ausstattung (20%)	**1,07**	**1,11**	**1,07**	**1,14**
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1066 (7-7-7-20)	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1066 (7-7-7-20)	3 x 2.048 Megabyte DDR2-800 (6-6-6-18)	2 x 2.048 Megabyte DDR2-800 (5-5-5-15)
Prozessor/Chipsatz	Core 2 Quad Q9000 (2,0 GHz, 2 x 3 MB)/PM45	Core 2 Quad Q9000 (2,0 GHz, 2 x 3 MB)/PM45	Core 2 Duo P8700 (2,53 GHz, 3 MB)/PM45	Core 2 Duo P9500 (2,53 GHz, 6 MB)/PM45
Grafikchip	Mobility Radeon HD 4670 (675 MHz)	Geforce 9700M GT (625/1.566 MHz)	Mobility Radeon HD 4650 (450 MHz)	Mobility Radeon HD 4850 (500 MHz)
Grafikspeicher	1.024 Megabyte GDDR3 (800 MHz)	512 Megabyte GDDR3 (800 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (600 MHz)	512 Megabyte GDDR3 (850 MHz)
Festplatte	Toshiba, 500 Gigabyte (450 GiByte), 5.400 U/min	2 x Seagate 500 Gigabyte, 5.400 U/min	Toshiba, 500 Gigabyte (450 GiByte), 5.400 U/min	WD, 500 Gigabyte (450 GiByte), 5.400 U/min
Optisches Laufwerk	Optiarc Blu-ray-LW/DVD-Brenner	HL-ST GSA-T50N (DVD-DL-Brenner)	Matshita Blu-ray-Brenner	Optiarc AD-7560S (DVD-DL-Brenner)
LCD, Spiegelung	18,4 Zoll (1.920 x 1.080), mittel	17,1 Zoll (1.440 x 900), stark	16,4 Zoll (1.920 x 1.080), mittel	17,1 Zoll (1.680 x 1.050), schwach
Akku/Gewicht	71 Wattstunden/4,26 Kilogramm	75 Wattstunden/4,04 Kilogramm	54 Wattstunden/2,92 Kilogramm	80 Wattstunden/3,32 Kilogramm
Kommunikation	Gigabit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	Gigabit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	Gigabit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n), Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)
Soundchip	Realtek ALC889/Ati HDMI	Realtek ALC663/Nvidia HDMI	Realtek ALC262/Ati HDMI	Realtek ALC888/Ati HDMI
Eigenschaften (20%)	**1,53**	**1,48**	**1,51**	**1,36**
Zubehör	Fernbedienung, Office 2007	Cyberlink Power 2 Go, Treiber, Putztuch	Handbuch	Tomb Raider Underworld, Win Vista Home Premium
Anschlüsse	4 x USB, Display-Port, HDMI, VGA, E-SATA, Firewire	4 x USB, E-SATA, VGA, HDMI, Firewire, SD-Card	3 x USB, HDMI, RGB, Firewire, Sound, SD-Card	3 x USB, HDMI, VGA, Firewire, E-SATA, SD-Card
Ergonomie	Breitflächige Auflage, gute Fullsize-Tastatur	Hochpräzises Pad, relativ weiche Tastatur	Präzises Pad	Präzises Touchpad, gutes Fullsize-Keyboard
Haptik (Verarbeitung/Stabilität)	Stabil und hochwertig	Sehr hochwertig, rutschfeste Auflage	Hochwertig und stabil	Hochwertig, Karbon-Auflage
Leistung (60%)	**1,47**	**1,51**	**1,61**	**1,56**
Cinebench R10 x86/3D Mark 06	7.582/6.631 Punkte (1.280 x 1.024)	7.544/5.974 Punkte (8.401/6.038 mit Turbo)	5.194/5.476 Punkte (1.280 x 720)	5.338/9.523 Punkte (6.126/9.898 mit Turbo)
Akkulaufz. 2D (WLAN aktiv)/3DM06	4:45 h (285 Minuten)/1:00 h (60 Minuten)	3:35 h (215 Minuten)/1:05 h (65 Minuten)	3:35 h (215 Minuten)/1:00 h (60 Minuten)	3:10 h (190 Minuten)/1:00 h (60 Minuten)
Lautheit 2D/3D Mark 06	0,8/1,5 Sone	0,8/1,3 Sone	0,9/1,2 Sone	0,6/1,8 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	58,3 Megabyte/s, 18,8 Millisekunden	52,2 Megabyte/s, 18 Millisekunden	56,9 Megabyte/s, 18,5 Millisekunden	66,8 Megabyte/s, 16,8 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	31 Millisekunden, 15 bis 152 cd/m²	33 Millisekunden, 6 bis 153 cd/m²	31 Millisekunden, 51 bis 238 cd/m²	34 Millisekunden, 22 bis 133 cd/m²
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Gut (2,0)/gut	Sehr gut (1,5)/gut	Gut (2,5)/gut	Gut (2,0)/gut
Klangqualität Lautsprecher	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
FAZIT	Wertung: 1,34 + Vierkernprozessor + Ideal für Blu-ray – Gewicht	Wertung: 1,42 + Quadcore-Prozessor + Übertaktungsfunktion + Bildschirm	Wertung: 1,42 + Blu-ray-Laufwerk/Brenner + Full-HD-Bildschirm – Teuer	Wertung: 1,44 + Rechenstark + Relativ leise – Langsamer Bildschirm

Empfehlungen der Redaktion:

Sony Vaio FW41ZJ

Magnesium im Gehäuse des Vaio sorgt für edle Optik bei relativ geringem Gewicht.

Der neueste Zugang von Sonys Vaio-Familie protzt mit exzellenten Blu-ray-Fähigkeiten.

Sonys Edel-Notebook gefällt bereits äußerlich, denn das flache Gehäuse besteht aus einer hochwertigen Aluminium-Magnesium-Verbindung. Darin arbeiten ein schneller Core 2 Duo P8700 (2,53 Gigahertz), 3 x 2 Gigabyte DDR3-Speicher und eine Mobility Radeon HD 4650. Der Vaio-Tradition folgend ist der glänzende 16,4-Zoll-Bildschirm ein echter Strahlemann: Die 1.920 x 1.080 Pixel (16:9) leuchten mit bis zu 238 Candela pro Quadratmeter; die Reaktionszeit beträgt gute 31 Millisekunden. Das Full-HD-Paket wird durch den integrierten Blu-ray-Brenner abgerundet. Auch in Spielen steht das Gerät gut da, obwohl die HD 4650 nur mit 450/600 Megahertz taktet – das Deviltech-Pendant geht mit 600/800 Megahertz zu Werke, verfügt dafür jedoch nur über 512 anstatt 1.024 Megabyte Videospeicher. Im 3D-Mark-06-Loop gehen im Akkubetrieb schon nach einer Stunde die Lichter aus, beim Internet-Surfen haben Sie rund dreieinhalb Stunden Freude mit dem Vaio. Echte Schnitzer erlaubt sich das Gerät nicht, denn auch die Lautstärke ist mit 0,9 Sone im Leerlauf und 1,2 Sone unter Last gut.

Fazit: Eine hochwertige, aber Sony-typisch relativ teure Multimedia-Maschine. (rv)

GESAMTNOTE: 1,42
Preis: Ca. € 1.600,- **Preis-Leistg.:** Befr.

Deviltech Fire 9060



Schwarzes Hartplastik prägt das Erscheinungsbild. Dafür ist das Fire relativ leicht.

Spieletauglich, ausdauernd und günstig: Deviltech liefert uns den Geheimtipp dieses Tests.

Ein Core 2 Duo P8700 (2,53 Gigahertz), 4 Gigabyte DDR3-Arbeitsspeicher, 320 Gigabyte Festplattenspeicher und eine Mobility Radeon HD 4650 sorgen im Fire 9060 für gute Spieleleistung. Der installierte 15,6-Zoll-Flachbildschirm ist verspiegelt und löst nativ mit 1.366 x 768 Pixeln (16:9) auf. Die durchschnittliche Reaktionszeit ist mit 28 Millisekunden gut, auch die maximale Luminanz von 171 Candela pro Quadratmeter ist überdurchschnittlich hoch. Sehr gut fällt hingegen die Akkulaufzeit aus: Bei aktiver WLAN-Einheit und gesenkter LCD-Leuchtkraft hält das Gerät beinahe fünf Stunden durch, unter 3D-Volllast ist nach 75 Minuten Schluss. Während das präzise Touchpad den positiven Eindruck fortsetzt, überzeugen die nachgebende Tastatur und das Gehäuse an sich weniger. Das Chassis besteht komplett aus etwas klapprigem Hartplastik. Der Vorteil: Es ist günstig und leicht, auch sind etwaige Kratzer nicht so tragisch wie bei Aluminium. Der letzte Minuspunkt zeigt sich unter Last: Beim Spielen erreicht das Gerät eine Lautheit von knapp über 3 Sone.

Fazit: Das Fire 9060 ist auch dank des niedrigen Gewichts von rund 2,7 Kilogramm die ideale LAN-Begleitung. (rv)

GESAMTNOTE: 1,45
Preis: Ca. € 900,- **Preis-Leistg.:** Gut

NOTEBOOKS

Produktname	Fire 9060	XMG7	GT627	Satellite A300
Hersteller (Webseite)	Deviltech (www.deviltech.de)	Schenker (www.mysn.de)	MSI (www.msi-technology.de)	Toshiba (www.toshiba-web.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 900,-/gut	ca. € 1.700,-/befriedigend	ca. € 1.100,-/befriedigend	ca. € 950,-/befriedigend
Ausstattung (20%)	**1,14**	**1,13**	**1,14**	**1,18**
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1066 (7-7-7-20)	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1066 (7-7-7-20)	2 x 2.048 Megabyte DDR2-800 (5-5-5-15)	2 x 2.048 Megabyte DDR2-800 (6-6-6-18)
Prozessor/Chipsatz	Core 2 Duo P8700 (2,53 GHz, 3 MB)/PM45	Core 2 Duo P8600 (2,4 GHz, 3 MB L2)/PM45	Core 2 Duo P8600 (2,4 GHz, 3 MB)/PM45	Core 2 Duo T9400 (2,53 GHz, 6 MB)/PM45
Grafikchip	Mobility Radeon HD 4650 (600 MHz)	Geforce GTX 280M (583/1.476 MHz)	Geforce 9800M GS (530/1.325 MHz)	Mobility Radeon HD 3650 (600 MHz)
Grafikspeicher	512 Megabyte GDDR3 (800 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (800 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (799 MHz)	512 Megabyte GDDR3 (500 MHz)
Festplatte	WD, 320 Giagbyte (298 GiByte), 7.200 U/min	Seagate, 320 Gigabye (298 GiByte), 7.200 U/min	WD, 500 Gigabyte (450 GiByte), 5.400 U/min	2 x Toshiba 320 Gigabyte (298 GiB), 5.400 U/min
Optisches Laufwerk	Optiarc AD-7590S (DVD-DL-Brenner)	Optiarc AD-7590S (DVD-DL-Brenner)	Optiarc AD-7560S (DVD-DL-Brenner)	TSST TS-L633A (DVD-DL-Brenner)
LCD, Spiegelung	15,6 Zoll (1.366 x 768), mittel	17,1 Zoll (1.920 x 1.200), stark	15,4 Zoll (1.680 x 1.050), schwach	15,4 Zoll (1.280 x 800), stark
Akku/Gewicht	58 Wattstunden/2,66 Kilogramm	63 Wattstunden/4,16 Kilogramm	52 Wattstunden/2,82 Kilogramm	47,5 Wattstunden/2,98 Kilogramm
Kommunikation	Gigabit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	Gigabit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	Gigabit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)	Gigabit-Ethernet, WLAN (54 MBit, g/b/n-Draft)
Soundchip	Realtek ALC268/Ati HDMI	Realtek ALC662/Nvidia HDMI	Realtek ALC888/Nvidia HDMI	Realtek ALC268/Ati HDMI
Eigenschaften (20%)	**1,66**	**1,41**	**1,46**	**1,58**
Zubehör	Nero 8 Essentials, Treiber-CD	Tasche, DVI-VGA, Nero Express, Power DVD	Windows Vista Home Premium, Treiber-CD	Handbuch, Putztuch
Anschlüsse	4 x USB, HDMI, VGA, Firewire, Sound, SD-Card	3 x USB, HDMI, DVI, Firewire, E-SATA, SD-Card	2 x USB, HDMI, VGA, Firewire, E-SATA, Sound, SD	3 x USB, HDMI, VGA, E-SATA, Firewire, SD-Card
Ergonomie	Rutschfeste Auflage, genaues Touchpad	Präzises Touchpad, gutes Keyboard	Präzises Touchpad, gutes Fullsize-Keyboard	Schnelles Pad, flache Tasten
Haptik (Verarbeitung/Stabilität)	Hartplastik, etwas klapprig	Auflage aus gebürstetem Aluminium, hochwertig	Hochwertig, gebürstetes Aluminium	Lack, wohin das Auge blickt; stabil
Leistung (60%)	**1,49**	**1,64**	**1,61**	**1,91**
Cinebench R10 x86/3D Mark 06	5.248/6.718 Punkte (1.366 x 768)	4.972/10.053 Punkte (1.280 x 1.024)	4.954/8.503 Punkte (5.640/8.827 mit Turbo)	5.216/3.925 Punkte (1.280 x 800)
Akkulaufzeit 2D (WLAN aktiv)/3DM06	4:50 h (290 Minuten/1:15 h (75 Minuten)	2:20 h (140 Minuten)/1:20 h (80 Minuten)	2:55 h (175 Minuten)/1:10 h (70 Minuten)	2:30 h (150 Minuten)/1:00 h (60 Minuten)
Lautheit 2D/3D Mark 06	0,6/3,1 Sone	1,3/3,6 Sone	0,9/1,3 Sone	1,0/1,6 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	68,2 Megabyte/s, 14,7 Millisekunden	71,7 Megabyte/s, 16,3 Millisekunden	66,8 Megabyte/s, 16,8 Millisekunden	52,2 Megabyte/s, 18,0 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	28 Millisekunden, 63 bis 171 cd/m²	32 Millisekunden, 10 bis 110 cd/m²	34 Millisekunden, 35 bis 151 cd/m²	34 Millisekunden, 46 bis 147 cd/m²
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Gut (2,0)/gut	Sehr gut (1,0)/gut	Gut (2,0)/gut	Gut (2,0)/gut
Klangqualität Lautsprecher	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut (Harman/Kardon)
FAZIT	Wertung: 1,45 + Relativ günstig + Spieletauglich – Verarbeitung	Wertung: 1,49 + Potenter Grafikchip + Hochauflösender Bildschirm – Lautstärke bei Last	Wertung: 1,49 + Schnell + Verarbeitung – Langsamer Bildschirm	Wertung: 1,70 + Schneller Prozessor – Kurze Akkulaufzeit – Langsamer Grafikchip

NETBOOK IN DER PRAXIS

Kleinvieh, aber kein Mist!



Ein Mini-Notebook wie das MSI Wind U100-1616 ist der ideale Rechenknecht für unterwegs.

Mit dem Netbook unterwegs



Wie mehrere PC-ACTION-Kollegen nehme ich das Netbook auf Messen und zu Herstellerbesuchen mit für News und Fotoauswertung. Hier: bei Related Designs, den Machern von *Anno 1404*.

Was kann ein Netbook mit Intel-Grafik?

DAS GEHT	DAS GEHT NICHT
⊕ Im Internet surfen	⊖ Aktuelle 3D-Spiele
⊕ Texte mittlerer Länge schreiben	⊖ Lange Texte schreiben
⊕ MS-Office-Programme	⊖ Youtube-HD-Videos zeigen
⊕ 2D-Spiele samt Flash	⊖ Videos bearbeiten
⊕ Schlichte 3D-Spiele (*Warcraft 3*)	⊖ Aufwendige Bildbearbeitung
⊕ WMV-HD-Videos zeigen (720p)	⊖ Laute Boxenwiedergabe
⊕ Lange Akkulaufzeit	⊖ Viele Anwendungen parallel
⊕ Problemlos auf dem Schoß nutzen	
⊕ Fotos präsentieren	
⊕ Bilder umwandeln	
⊕ Per DVB-T fernsehen	

Seit mehr als einem halben Jahr verwende ich als PCA-Hardware-Redakteur ein Netbook. Mein Bericht verrät, was geht und was nicht.

Keine Benchmark-Balken, (fast) keine Leistungsangaben – abseits der sonst üblichen Testmethoden möchte ich mit meinem Bericht veranschaulichen, wie sich ein Netbook mit Atom-Prozessor und Intel-Chipsatz in der Praxis schlägt und wie gut man damit schreiben, surfen, Videos betrachten und sogar spielen kann.

NETBOOK-AUSWAHL

Spätestens seit der Cebit 2008 war mir klar: Mein 15-Zoll-Notebook ist einfach viel zu schwer. Nach rund zehn Stunden Messe-Rennerei und zwölf Terminen, aufgeteilt auf mehreren Hallen, revanchieren sich Schulter und Rücken für den Belastungstest. Klein und leicht sollte mein Arbeitsrechner auf Reisen sein – ich brauche unbedingt ein Netbook. Während sich mein PC-Games-Hardware-Kollege und Netbook-Test-Pionier Henner Schröder für seine regelmäßigen Zugfahrten den ersten Eee-PC mit Celeron-Prozessor kaufte, war ich von diesem Mini-Notebook wenig begeistert; zu klein der Bildschirm, zu gedrängt die Tastatur. Auf der Games Convention 2008 lieh ich mir dann einen Eee-PC mit größerem Bildschirm sowie Windows XP als Betriebssystem und war beeindruckt von Gewicht, Handlichkeit und Akkulaufzeit. Zudem eignet sich der Atom-Prozessor immerhin, um Fotos mit einem Wasserzeichen für pcaction.de zu versehen. Die winzigen Tasten verhindern jedoch entspanntes Nachrichten-Tippen. Nach weiteren Probetexten auf mehreren Netbooks fiel meine Wahl auf das Wind U100 von MSI mit Windows XP und guter Tastatur. Wichtig war mir ein Sechs-Zellen-Akku, daher habe ich die Luxury-Variante gekauft. Damit hält das Wind im Office-Einsatz rund fünf Stunden ohne Kabel durch und hat sich als regelmäßiger Begleiter und als Surf-Station daheim bewährt.

PRAXISEINSATZ: INTERNET

Neben der gelungenen Tastatur finde ich auch das Layout des MSI Wind U100 praktisch: Zwei USB-Anschlüsse sitzen links, ein weiterer auf der rechten Seite – so kommen sich Maus und USB- oder UMTS-Stick nicht ins Gehege. Zudem befinden sich die Lüftungsschlitze links, damit die warme Luft nicht in die Richtung der Maushand gepustet wird. Grundsätzlich bleibt das Wind U100 aber erfreulich kalt und eignet sich damit sehr gut für den Einsatz auf dem Schoß. Dementsprechend verbringt es die meiste Zeit auf dem Hocker neben dem heimischen Sofa: Schnell das Netbook aufklappen, E-Mails prüfen, nachschauen, wann die nächste U-Bahn fährt, oder die Preise der neuesten Blu-rays prüfen und dann das Wind wieder in den Stand-by schicken. Das erledigt sich auf dem Sofa gemütlicher und schneller als per Umweg über den PC. Im Stand-by mit gelegentlichen Surf-Aufgaben reicht der Akku für mehrere Tage. Das WLAN (n-Draft-Standard) funktioniert stets problemlos und stabil. Zudem waren selbst aufwendige Flash-Animationen bisher kein Problem. Eine Einschränkung gibt es beim Surfen jedoch: Der Zehn-Zoll-Bildschirm mit der Auflösung 1.024 x 600 eignet sich nicht für manche überfrachteten Seiten. So sind etwa beim Routenplaner www.map24.de ein riesiges Werbebanner sowie die Eingabemaske, aber nur ein schmaler Streifen der eigentlichen Karte zu sehen (siehe Bild rechts). Eine wichtige Hilfe ist daher die Vollbild-Funktion, welche die Adressleiste und die übrigen Schaltknöpfe des Browsers ausblendet. Bei Internet Explorer und Firefox aktivieren Sie diesen Modus mit „F11". Zum Glück können Sie bei Map24 zudem per Knopfdruck die Karte in einem separaten Fenster öffnen.

TEXTE SCHREIBEN

Steht eine Messe oder ein Besuch bei einem Spieleentwickler an, gehört das Wind mit ins Gepäck. News-Tippen im Zug,

am schmalen Tisch einer Hotel-Lobby oder auf dem Schoß – mit dem kompakten Netbook ist das kein Problem. Schon nach kurzer Eingewöhnung traf das Zehn-Finger-Tippsystem fast immer; mittlerweile sind auch längere Texte keine Herausforderung mehr. Dabei muss man jedoch bedenken, dass ich kleine bis mittelgroße Hände habe. Menschen mit außergewöhnlich großen Händen bekommen mit der für Netbooks typischen, kleinen Tastatur womöglich Schwierigkeiten. Kein Verständnis habe ich dafür, dass MSI die Funktionstaste („Fn"-Taste) nach unten links gesetzt hat. Für mich gehört die „Strg"-Taste an diese Stelle – das ist selbst nach einem halben Jahr noch irritierend.

VIDEOS ANSCHAUEN

Auf längeren Zugfahrten vermisse ich ein DVD-Laufwerk, um Filme zu schauen. Immerhin ist das Wind schnell genug, um HD-Videos im WMV-Format in 720p abzuspielen – die lassen sich natürlich auch per USB-Stick auf das Netbook kopieren. Für Youtube-HD-Videos ist der Atom N230 (1,6 GHz, ein Kern) nicht schnell genug. Leider tönen die integrierten Lautsprecher sehr leise – entdeckt man beim Surfen einen neuen Filmtrailer, den man der Liebsten zeigen möchte, müssen beide die Ohren spitzen, um überhaupt etwas zu verstehen.

SPIELEN

Ja, man kann mit dem Wind auch spielen – jedenfalls sofern man wie ich auch in Zeiten von *Crysis* und *Anno 1404* noch gute alte Spiele zu schätzen weiß. So eignet sich die lahme Intel-Grafik-Einheit GMA 950 immerhin für *Warcraft 3*. Neben der Leistung von Grafikchip und Prozessor gibt es für Spiele jedoch eine weitere Hürde: Die meisten Netbooks – das Wind U100 eingeschlossen – besitzen kein DVD-Laufwerk. Sehr praktisch sind daher die Spiele-Downloads von Steam, Impulse oder www.gamerunlimited.de. Dort gibt es hervorragende, über viele Stunden begeisternde 2D-Titel wie *Plants vs. Zombies* (10 Euro). Zudem können Sie auf der Webseite us.battle.net Spiele von Blizzard, die Sie bereits als CD-/DVD-Version besitzen, herunterladen. Neben *Starcraft* und *Diablo 2* läuft sogar *Warcraft 3* mit mittleren Details flüssig. Bei *Counter-Strike 1.6* schwankt die Bildwiederholrate stark (siehe Diagramm unten). Wir haben mit den Konsolenbefehlen „Fastsprites 1" sowie „gl_texturemode gl_linear_mipmap_linear" die Anforderungen weiter gesenkt. Für ambitionierte *CS*-Spieler reicht die Performance jedoch nicht. Leider ließ sich kein Breitbild-Modus aktivieren, weshalb wir 800 x 600 ausgewählt haben.

FAZIT

Auf Messen, bei Entwicklerbesuchen und als Surf-System daheim hat sich das Wind bewährt. Zudem freue ich mich auf die nächste Zugfahrt mit dem unterhaltsamen *Plants vs. Zombies*.

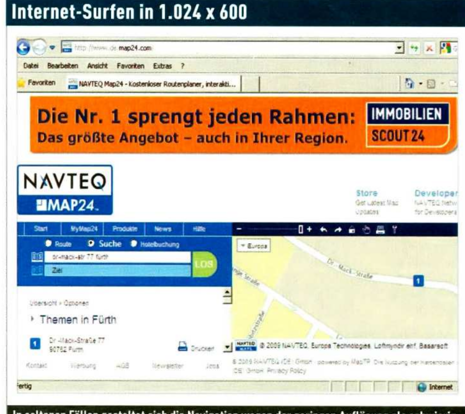
Daniel Möllendorf

Spielen ohne DVD-Laufwerk



Blizzard-Spiele, die Sie käuflich erworben haben, können Sie auf us.battle.net herunterladen. Geben Sie hierfür den CD-Key ein. Zum Spielen ist keine Internetverbindung nötig.

Internet-Surfen in 1.024 x 600



In seltenen Fällen gestaltet sich die Navigation wegen der geringen Auflösung als schwierig. Bei map24.de können Sie zum Glück die Straßenkarte in einem separaten Fenster öffnen.

Spielen mit dem Netbook MSI Wind U100-1616XP Luxury

FPS-VERLAUF BEI DREI ÄLTEREN SPIELEN

System: Atom N270 (1,6 GHz, ein Kern), 945GSE-Hauptplatine, Intel GMA-950-Grafik, 1.024 Megabyte DDR2-667-Speicher (4-4-4-12); Windows XP

- Counter-Strike 1.6 (800 x 600, Konsolen-Tuning)
- Diablo 2 (640 x 480, alle Details)
- Warcraft 3 (800 x 600, mittlere Details)

Bilder pro Sekunde: 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70

Sekunden: 0, 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91, 101, 111, 121, 131, 141, 151, 161, 171, 181, 191, 201, 211, 221, 231, 241, 251, 261, 271, 281, 291

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis* und *Unreal Tournament 3* ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich
*** Durchschnittswert aus *Call of Duty: World at War (dt.)*, *Crysis Warhead*, *Fallout 3* und *Race Driver Grid*. Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/4x MSAA/16:1 AF

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.280 x 1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 80,-	Ati RV670	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Powercolor HD 3850 PCS	ca. € 90,-	Ati RV670	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme-Leistung***	Wertung
MSI N295GTX-M2D1792	ca. € 420,-	2 x Nvidia GT200b	2 x 896 (GDDR3)	576/999 MHz	2 x 240 (skalar)	3,1/5,8 Sone	80,0 Fps	59,5 Fps	1,79
Evga Geforce GTX 285 FTW	ca. € 360,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	720/1.386 MHz	240 (skalar)	1,8/4,5 Sone	74,5 Fps	48,5 Fps	1,95
Point of View GTX 285 EXO	ca. € 280,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	675/1.269 MHz	240 (skalar)	1,7/4,1 Sone	74 Fps	48 Fps	1,98
Xfx GTX 285 690M Black Edition	ca. € 290,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	691/1.296 MHz	240 (skalar)	1,7/3,8 Sone	73 Fps	46 Fps	2,00
Asus EAH4870X2/HTDI/2G	ca. € 370,-	2 x Ati RV770	2 x 1.024 (GDDR5)	2 x 750/1.800 MHz	2 x 800 (160 Vec 5)	2,5/9,5 Sone	75,2 Fps	62 Fps	2,05
Giagbyte Geforce GTX 285	ca. € 280,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	648/1.242 MHz	240 (skalar)	1,7/3,7 Sone	72 Fps	45,2 Fps	2,10
Powercolor HD 4890 LCS	ca. € 270,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	900/1.000 MHz	800 (160 Vec 5)	0,0/0,0 Sone	67,2 Fps	45,2 Fps	2,12
Zotac Geforce GTX 275 AMP	ca. € 220,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	702/1.260 MHz	240 (skalar)	1,2/3,9 Sone	65,2 Fps	41,7 Fps	2,12
HIS Readeon 4890 Turbo	ca. € 210,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	900/1.000 MHz	800 (160 Vec 5)	2,5/6,0 Sone	67,2 Fps	45,2 Fps	2,24
Palit Geforce GTX 275	ca. € 200,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	633/1.161 MHz	240 (skalar)	1,5/1,7 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,25
MSI N260GTX OC Twin Frozr	ca. € 180,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	648/1.053 MHz	216 (skalar)	2,3/2,3 Sone	59,7 Fps	36,5 Fps	2,27
MSI R4890-T2D1G-OC	ca. € 190,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	880/999 MHz	800 (160 Vec 5)	2,6/6,1 Sone	66,5 Fps	43,7 Fps	2,28
Sapphire Radeon HD 4890	ca. € 190,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	850/975 MHz	800 (160 Vec 5)	2,5/6,1 Sone	65,2 Fps	43,2 Fps	2,29
Edel-Grafikkarten GTX 260 GSPE 650	ca. € 180,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	648/1.152 MHz	216 (skalar)	0,5/0,5 Sone	60 Fps	36,7 Fps	2,30
MSI Radeon R4870-MD1G	ca. € 150,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	750/900 MHz	800 (160 Vec 5)	0,4/3,0 Sone	54,5 Fps	38,2 Fps	2,40
Palit Radeon 4850 Sonic	ca. € 140,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	685/1.000 MHz	800 (160 Vec 5)	1,0/2,0 Sone	44,5 Fps	30 Fps	2,70
KFA²/Galaxy Geforce GTS 250	ca. € 150,-	Nvidia G92(b)	1.024 (GDDR3)	738/999 MHz	128 (skalar)	1,0/5,5 Sone	47,7 Fps	25,5 Fps	2,72
Sapphire HD 4850 Vapor-X	ca. € 95,-	Ati RV770	512 (GDDR5)	625/993 MHz	800 (160 Vec 5)	0,2/0,3 Sone	42 Fps	25 Fps	2,81

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, CORE 2 QUAD, PENTIUM, CELERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker II Extreme	ca. € 220,-	790 Ultra SLI	0402/1.02G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 160,-	X48	F6/1.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 130,-	P45	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Asus P5Q Deluxe	ca. € 150,-	P45	0610/1.03G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte EP45-DS3	ca. € 100,-	P45	F9/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 110,-	P45	0506/1.03G	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

SOCKEL 1366 – CORE i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage II Extreme	ca. € 290,-	X58/CH10R	0503/2.01G	-	1	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firew., LCD, Temp-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
Gigabyte EX58-Extreme	ca. € 280,-	X58/CH10R	F2/1.0	-	2	x16 (3), x4 (1), x1 (1)	2 x 1000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Firew., Diag.-LEDs, Kühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
MSI X58 Pro	ca. € 180,-	X58/CH10R	7.0B8/3.1	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Foxconn Flaming Blade GTI	ca. € 150,-	X58/CH10	8C9F1P05/-	-	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1000 MBit/s	6 x SATA, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,77

SOCKEL AM2/AM2+ – PHENOM II, PHENOM, ATHLON 64, ATHLON 64 X2, ATHLON 64 FX, SEMPRON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 120,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6 x SATA, 1 x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 150,-	790GX/SB750	F2A/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Asrock AOD790GX/128M	ca. € 80,-	790GX/SB750	1.20/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Gigabyte MA770-UD3	ca. € 70,-	770/SB700	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Übertaktung (5-5-5-18, 2T)	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-800/DDR2 1066	Wertung
Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF	ca. € 75,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	560 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12/5-5-5-15	1,45
OCZ OCZ2P10664GK	ca. € 50,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	560 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-18	4-4-4-12/5-5-5-18	1,61
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800 (400 MHz)	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	4-4-4-12/5-5-5-18	1,63
Corsair TWIN2X4096-8500C5	ca. € 55,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	555 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12/5-5-5-15	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 45,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000 (500 MHz)	510 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15/nicht möglich	1,78
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2 x 1.024 MB, DDR2-800 (400 MHz)	450 MHz, 1,9 Volt	5-5-5-18	5-4-4-12/nicht möglich	2,03

DDR3-RAM (DUAL-/TRIPLE-CHANNEL)

	Preis	Speichertyp	Übertaktung (9-9-9-27, 2T)	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1066/DDR2-1600	Wertung
Corsair Dominator GT TR3X6G1866C7GTF	ca. € 220,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1866 (933 MHz)	1.000 MHz, 1,65 Volt	7-8-7-20	5-4-4-10/7-8-7-20	1,26
OCZ OCZ3P1600LV6GK	ca. € 90,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1600 (800 MHz)	855 MHz, 1,65 Volt	7-7-7-24	5-4-4-10/7-7-7-24	1,64
OCZ OCZ3P18004GK	ca. € 80,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1800 (900 MHz)	830 MHz, 1,95 Volt	8-8-8-27	6-6-6-18/7-7-7-20	1,74
G.Skill F3-10600CL7D-4GBPI	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1333 (667 MHz)	700 MHz, 1,6 Volt	7-7-7-18	7-7-7-18/nicht möglich	2,09

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit Leerlauf	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 60,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3/0,5 Sone (Zugriff)	13,9/7,4 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,52
Seagate Barracuda 7200.12 ST3500418AS	ca. € 45,-	SATA	500 GB	7.200	0,4/0,7 Sone (Zugriff)	16,4/9,2 ms	16 MB	106,9/ 106,4 MB/s	2,53
WD Caviar Green WD20EADS	ca. € 220,-	SATA	2.000 GB	5.400	0,2/0,3 Sone (Zugriff)	14,4/7,0 ms	32 MB	77,4/ 77,5 MB/s	2,57

LABORBERICHT

Gigabyte MA770T-UD3P

HERSTELLER	PREIS
Giagabyte	Ca. € 80,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.gigabyte.de	Sehr gut

Die Sockel-AM3-Variante des Gigabyte MA770-UD3P ist mit vier DDR3-Steckplätzen, sechs SATA-, einem PATA-, acht USB- und zwei Firewire-Anschlüssen ordentlich ausgestattet. Der 770-Chipsatz unterstützt kein Crossfire, daher besitzt die Platine nur einen PCI-E-x16-Steckplatz. Dafür punktet das MA770T-UD3P mit viel Übertaktungspotenzial und einer sehr guten Lüftersteuerung. (fs)



PC ACTION PREISTIPP 09-2009

GESAMT 1,51

Tagan Piperock II 680 Watt

HERSTELLER	PREIS
Tagan	Ca. € 120,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.maxpoint.de	Gut

Das mit einer Beleuchtung und 80-Plus-Zertifikat (Bronze) ausgerüstete 680-Watt-Netzteil bietet neun SATA-, drei PATA- und zwei PCI-Express-Anschlüsse. Die Länge aller Leitungen reicht auch für große Gehäuse aus. Das Gerät beeindruckt vor allem mit seiner für starke Systeme optimal geeigneten hohen Stabilität und geringer Lautstärke. (fs)

GESAMT 1,66

EKL Alpenföhn Heidi

HERSTELLER	PREIS
EKL	Ca. € 35,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.alpenfoehn.de	Sehr gut

Der Korpus des Grafikkartenkühlers besteht aus vernickelten Alu-Lamellen und vier 6-Millimeter-Heatpipes. Da EKL bei der Heidi auf die Bodenplatte zwischen Grafikchip und Hitzeleiter verzichtet, liegen die Heatpipes direkt auf dem Chip auf. Für eine exzellente Kühlleistung sorgt ein sehr leiser 120-Millimeter-Lüfter, der gedrosselt werden kann. (fs)

GESAMT 1,53

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

24 ZOLL (16:10: 1.920 X 1.200 PIXEL/16:9: 1.920 X 1.080 PIXEL)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2433wm (16:10)	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	20 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	96 bis 282 cd/m²	Sound	1,91
Iiyama Prolite B2409HDS (16:10)	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	21 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	39 bis 251 cd/m²	Audio, Pivot	1,91
Acer X3 Excel X243H (16:9)	ca. € 180,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	75 bis 240 cd/m²	-	2,47 

24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Novita 2602WHD (26 Zoll, 16:10)	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 16:10)	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D, S-VHS, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Asus VW266H (26 Zoll, 16:10)	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D, HDMI u.a.	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	78 bis 248 cd/m²	Audio	2,14

SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-Cinema	ca. € 110,-	2+1 (Raumklang)	180 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90 

MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 180,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 200,-	5+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54 

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	ca. € 150,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	ca. € 140,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative X-Fi Xtreme Gamer	ca. € 60,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37 

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Roccat Kone	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Ja	Nein	1,62 
Razer Mamba	ca. € 105,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.600 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,68
Microsoft Sidewinder X8	ca. € 60,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	4.000 Dpi	142 Gramm	Ja	Ja	1,84

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format/Tastenhöhe	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	ca. € 140,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Ja	1,40
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Ja	1,43
Microsoft Sidewinder X6 (OEM)	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modul. Bauweise	Vorhanden	Ja	1,56 

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



€ 570,-*

PROZESSOR	**€ 80,-**
AMD Athlon II X2 250 (Sockel AM2+/AM3)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 80,-**
Gigabyte MA770T-UD3 (770)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 50,-**
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 90,-**
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB, bulk)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 40,-**
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	**€ 55,-**
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 50,-**
NZXT Beta	

Der Aufsteiger-PC



€ 990,-*

PROZESSOR	**€ 190,-**
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
Scythe Mugen 2	
HAUPTPLATINE	**€ 110,-**
Asus P5Q Pro (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 50,-**
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 130,-**
Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB, bulk)	
SOUNDKARTE	**€ 65,-**
Creative X-Fi Titanium (bulk)	
FESTPLATTE	**€ 70,-**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (931 GB)	
NETZTEIL	**€ 70,-**
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 90,-**
Cooler Master HAF 922	

Der High-End-PC

€ 1.755,-*

PROZESSOR	**€ 200,-**
AMD Phenom II X4 955 B.E. (Sockel AM2+/AM3)	
KÜHLER	**€ 60,-**
Thermalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF2	
HAUPTPLATINE	**€ 130,-**
Asus Crosshair Formula (Nforce 780a SLI)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 70,-**
Corsair Dominator 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 310,-**
Palit Geforce GTX 285 (2.048 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 150,-**
Creative X-Fi Titanium Champion Series	
FESTPLATTE	**€ 110,-**
Seagate Barracuda ST31500341AS (1.500 GB)	
NETZTEIL	**€ 100,-**
Cougar CM Power (700 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 230,-**
Lian Li PC-A77	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

So läuft's wie geschmiert

Anno 1404



- **Prozessor**
  AMD Phenom II X4 940 BE/ Core 2 Quad Q9400
- **Grafikkarte**
  Geforce GTS 260-216; Radeon HD 4870 mit 1 GB
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Da die neue RDR3D-Engine 2 der Aufbauschönheit für Mehrkernprozessoren optimiert ist, erzielen Sie mit einem Vierkerner die optimale Performance. Mit einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse sind Sie auch für hohe Auflösungen inklusive FSAA/AF bestens gerüstet.

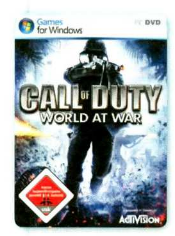
Call of Duty 4: Modern Warfare



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S; Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklassen-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigert die Leistung.

Call of Duty: World at War

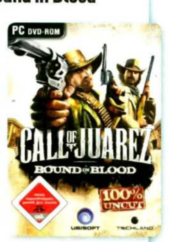


- **Prozessor**
  AMD Phenom X4 9650/ C2D E8500/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280; Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Arbeitet Ihr Prozessor mit einem hohen Takt oder verfügt er über drei oder vier Kerne? Dann sind Sie für Teil 5 der Reihe gut gerüstet. Die Grafikkarte wird vor allem in hohen Auflösungen inklusive AA/AF gefordert. Wer auf Schatten verzichtet, steigert die Gesamtleistung um 18 Prozent.

Call of Juarez: Bound in Blood

- **Prozessor**
  Athlon X2 7780 BE/ Core 2 Duo E6600/E7300
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260-216; Radeon HD 4770/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP und Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Der spielbare Western läuft schon mit einem Zweikernprozessor der Klasse bis 100 Euro optimal. In Auflösungen bis 1.680 x 1.050 garantiert schon eine 80 Euro günstige 8800 GT oder HD 4770 ruckelfreie Revolverduelle. Eine einfache Postprocessing-Qualität steigert die Gesamtleistung.

Counter-Strike: Source

- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600/9500 GT; Radeon HD 2600 XT/3850
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB (XP)/2 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life 2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteiger-PC. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis Warhead

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280; HD 4850 X2/4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Trotz Optimierungsarbeiten kommen Sie auch beim Add-on um sehr leistungsstarke Hardware nicht herum. Neben einem Zweikernprozessor mit hoher Rechenleistung benötigen Sie für den Enthusiast-Modus eine High-End-Grafikkarte (Geforce GTX 280/Radeon HD 4870).

Die Sims 3

- **Prozessor**
  Phenom II X3 720 BE/ Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/9600 GT; Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Dank des erhöhten Detailgrads sind auch die Hardware-Anforderungen im Vergleich zum Vorgänger gestiegen. Ein Mehrkernprozessor ist genauso Pflicht wie 2 Gigabyte Speicher (Vista: 4 Gigabyte). Probates Tuning-Mittel: Stellen Sie unter „Sehr detaillierte Grundstücke" „Stufe 1" ein.

Empire: Total War



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8600
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/285; Radeon HD 4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

In puncto Gesamtleistung gibt hier der Prozessor den Ton an. Allerdings werden maximal zwei Kerne genutzt. Wer auf kein Detail verzichten will, benötigt zusätzlich eine Grafikkarte der oberen Mittelklasse. Tuning-Tipp: Schalten Sie die Optionen „Volumetrische Effekte" und „SSOA" aus.

Fallout 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Entwickler Bethesda hat die Gamebryo-Engine (*Oblivion*) überarbeitet, mehr als zwei Prozessorkerne nutzt diese aber nach wie vor nicht. Dafür reicht für alle Details ohne AA/AF eine Mittelklasse-Grafikkarte. Verringern Sie die Sichtweite, um Ihrer Hardware Rechenarbeit zu ersparen.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280 x 1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



Far Cry 2



- **Prozessor**
  AMD Phenom X3 8650/ Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 260/280 GTX; Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Ubisofts Afrika-Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei- oder Vierkerner. Für alle Details in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 reicht schon ein 9800 GTX+/HD 4850. Auch hier hilft das Abschalten aller Schatten bei Leistungsengpässen.

F.E.A.R. 2: Project Origin



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Der Hardware-Hunger der stark überarbeiteten Lithtech-Engine ist erfreulich moderat. Bereits ein Dualcore-Prozessor und eine Grafikkarte der Mittelklasse reichen für alle Details in hohen Auflösungen. Falls es trotzdem ruckelt, verringern Sie die Licht- und Effektdetails.

Grand Theft Auto IV



- **Prozessor**
  Phenom X4 9950/ Core 2 Quad Q9550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  3 GB (XP)/4-8 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Dank der starken Prozessorlimitierung der Engine kommt ohne Vierkernprozessor mit hohem Takt kein flüssiges Spielvergnügen bei hoher Sichtweite auf. Die Grafikkarte spielt eine untergeordnete Rolle, wichtig ist der Grafikspeicher. Bester Tuning-Tipp: Verringern Sie die Sichtdistanz.

Left 4 Dead (dt.)

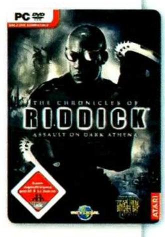


- **Prozessor**
  Phenom X3 8650/ C2D E8400/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Da Valve die Optik der Source-Engine aufpoliert hat, garantiert hier erst ein Prozessor mit zwei, drei oder vier Kernen eine ruckelfreie Zombiehatz. Die Grafikkarte hat im Gegenzug weniger zu leisten. Stellen Sie die Shader-Details auf „Niedrig", verdoppelt sich die Gesamtleistung.

Riddick: Assault on Dark Athena

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+/260 GT; Radeon HD 4850/4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Da ein dritter/vierter Kern die Gesamtleistung nur wenig verbessert, empfehlen wir einen Zweikerner der oberen Mittelklasse. Spielen Sie ohne FSAA/AF, reicht schon eine 100-Euro-Karte. Verringern Sie für ein Leistungsplus die Auflösung oder verzichten Sie auf Nachbearbeitungseffekte.

Sacred 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9600 GT; Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)



Wichtig für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist ein starker und mindestens mit zwei Kernen ausgestatteter Prozessor. Eine High-End-Grafikkarte ist dagegen nicht erforderlich. Wer die Leistung verbessern will, deaktiviert alle Schatten und minimiert zusätzlich die Grasdetails.

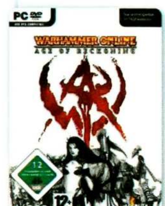
Street Fighter IV



- **Prozessor**
  Athlon X2 7750 BE; Core 2 Duo E7300
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT; Radeon HD 4770
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP und Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Trotz toller Optik fordert der 2D-Prügler aktuelle Hardware nicht voll. Für alle Details reicht schon ein Zweikerner der unteren Mittelklasse, Oberklasse-Karten spielen ihr Potenzial nur bei sehr hohen FSAA-Modi aus. Verringern Sie die Modellqualität, falls die Leistung unter 60 Fps rutscht.

Warhammer Online



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Für die Mehrkern-Unterstützung des Online-Rollenspiels reicht ein Zweikernprozessor mit hohem Takt (X2 6400+ oder C2D E8400). Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in Grenzen. Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte die niedrigste Sichtweite wählen.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E4400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT; Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+)/Gigabyte EP45-DS3 (Sockel 775)

Auch beim dritten Teil, der ein paar optische Verschönerungen bietet, sind Sie mit einem Einsteiger-PC (X2 5000+/ C2D E4400, 8800 GT/HD 3870 2 Gigabyte Speicher) für alle *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!







Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 880W Hiper Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf[2] ab 22,44€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7432

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate E **1318.99**



Intel® Core™ 2 Duo E7400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo E7400 (2x 2.8 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W DEPO Ego
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf[2] ab 18,48€/mtl. Laufzeit: 24 Monate

Art-Nr. 7469

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **478.99**



Intel® Core™ 2 Quad Q8200

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8200 (4x 2.33 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 625W Hiper Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Head USB

599.- € oder Finanzkauf[2] ab 17,07€/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Art-Nr. 7533

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **678.99**



Intel® Core™ 2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 625W Hiper Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Head USB

759.- € oder Finanzkauf[2] ab 16,27€/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7221

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **838.99**



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM Dual-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 625W Hiper Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

859.- € oder Finanzkauf[2] ab 16,08€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7529

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **938.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Upgrade-Angebot

Windows 7

Sichern Sie sich schon heute das Upgrade auf Windows® 7 E

Beim Kauf eines PC's/Notebooks mit vorinstalliertem Windows Vista®* erhalten Sie die

Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 E

Nähere Informationen erhalten Sie im Konfigurator unter **www.one.de**

*Dieses Angebot gilt für Windows Vista® Home Premium, Business und Ultimate)







15,4" WXGA

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 400GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600M GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 3x USB 2.0, 2.0 HD Audio, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 9 Zellen Li-Ion Akku

699.- €

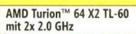
oder Finanzkauf 2) ab 16,26€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7523

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **758.-**

15,4" WXGA

- AMD Turion™ 64 X2 TL-60 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- NVIDIA® GeForce® 8400Go mit bis zu 512MB
- DVD-Brenner Laufwerk





15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 3x USB 2.0, 2.0 HD Audio, DVI, 3in1Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

449.- €

oder Finanzkauf 2) ab 17,05€/mtl. Laufzeit: 30 Monate

Art-Nr. 7417

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **508.-**

17" WXGA+ HDMI

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 400GB Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 8600M GS
- DVD-Brenner Laufwerk

Achten Sie auf Intel Inside®

17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 3x USB 2.0, HDMI, Webcam E-SATA, Cardreader, 2.0 HD Audio, 6 Zellen Li-Ion Akku, 256MB + shared memory

549.- €

oder Finanzkauf 2) ab 17,81€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7525

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **608.-**

15,6" WXGA DDR3

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 400GB SATA Festplatte
- 512MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

ATI RADEON GRAPHICS

intel Centrino inside — Achten Sie auf Intel Inside®

15,6" WXGA Glare Type Display mit LED-Beleuchtung (1366x768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N , 2.0 HD Audio, 4x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

769.- €

oder Finanzkauf 2) ab 16,48€/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7521

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **828.-**

15,4" WSXGA+ ALUMINIUM DESIGN

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

NVIDIA GEFORCE WITH CUDA

intel Centrino inside — Achten Sie auf Intel Inside®

15,4" WSXGA+ Non Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, 4x USB 2.0, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1299.- €

oder Finanzkauf 2) ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7522

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate E **1418.-**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de

IM NÄCHSTEN HEFT

Wolfenstein



Wolfenstein – ein Name, der bei Jugendschützern für Zornesröte sorgt. Und dennoch hat die USK entschieden, dass der Ego-Shooter für Jugendliche ab 18 Jahren geeignet ist. Unser Test verrät, ob er obendrein auch noch Spaß macht.

DRAGON AGE



Das neue Online-Rollenspiel von Bioware steht vor der Tür. Mit toller Grafik, Blut, folgenschweren Entscheidungen, mehr Blut, tollem Fantasy-Setting und noch mehr Blut!

SINGULARITY



Die Zeit zurückdrehen: Das wünscht sich jeder, dessen Frau immer fetter wird. Dank *Singularity* wird dieser Wunsch wahr. Was der Shooter sonst noch kann, verrät unsere Vorschau.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 12. AUGUST 2009





Ghost*

Atmosphärischer Gruselschocker um eine sexy Studentin mit Gedächtnisverlust, die einem tödlichen Geheimnis auf die Spur kommt

* Nur in der PC ACTION-Film-Ausgabe





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Games Group
Objektleitung Petra Fröhlich, Florian Brich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Redaktion Alexander Bohnsack, Marc Brehme, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Robert Horn, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Sebastian Weber
Freie Mitarbeiter Andreas Bertits, Ralph Wollner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Stefan Dworschak, Sandra Friedrichs, Florian Hamburger, Frank Hansen, Pascal Hartmann, Tobias Kujawa, Lukas Löhr, Matti Sandqvist
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler, Andrea Reiss
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler © Codemasters
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Stefanie Schetter, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Redaktion Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Aykut Arik, René Giering, Barbara Heller, Alex Holtmann, Marc Polatschek
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel.: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, X3, Wii PLAYER, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM



NEU!
SLIDE SHOW
Ursula Best. Nr. 38729
Paola Best. Nr. 38730
Koralljka Best. Nr. 38734
Weitere Slideshows kannst Du mit den Bestellnummern: 38733, 38732, 38731 und 38728 bestellen.
SENDE EINE SMS MIT:
Kein ABO
Einmalige Bestellung
CAW + Bestellnummer an 87555*
LLA + Bestellnummer an 699***
LLA + Bestellnummer an 0930-886666**
TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min



SEXXXY LOGOS
TOP SELLER
43539 45079 43221 45060
45140 42943 43467 43060
45144 43696 42141 43225
43306 43316 43292 43576
43615 43686 43555
WWW.HANDYSPIEL.DE

Moderne Sklaverei

Wie Sie sicher längst bemerkt haben, tauchen in letzter Zeit einige zwielichtige Gestalten in Ihrem Lieblingsschundheftchen auf. Das Halunkenpack haben wir von befreundeten Redaktionen geborgt. Sie beherrschen ihren Beruf und wissen angeblich auch ein bisschen was über Spiele. Deshalb ist es an der Zeit, Ihnen unsere emsigen Helfer vorzustellen. Und ja, diese Seite funktioniert wie immer am besten unter dem Einfluss verschreibungspflichtiger Medikamente.



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
Typisch! Da lieg ich schwerstkrank im Bett und tipp mit letzter Kraft den Artikel zu *Final Fantasy XIV* – und dann wird mein Körper hier so geschändet! Nur weil ich beim Fototermin unter akuter Faulheit litt.

MANFRED REICHL
Ich dicker Brummer summte zur Zeit des Fototermins auf einem Geheim-Event herum. Für diese Ausgabe habe ich mich aber trotzdem fleißig an den Blüt... äh ... Artikeln zu *Fuel* und *Borderlands* vergangen.

STEFAN WEISS
Los, ihr faulen Säcke! Von wegen ins Wochenende marschieren – erst mal spielen alle mindestens drölf Mehrspieler-Partien *Arma 2* mit mir. Ich brauche die Infos für den Mehrspielertest zur Militärsimulation.

SEBASTIAN STANGE
Hilfe, ich bin Spieleredakteur und damit körperlich zu nix zu gebrauchen. Wenn ich meine Arme noch 'ne Minute länger oben halten muss, fall ich in Ohnmacht ... na ja, wenigstens falle ich weich!

SEBASTIAN WEBER
Ich frage mich, wie tief wir hier noch sinken können. Und warum der Schlütter sich hinter mir am Gürtel rumspielt. Aber gut, ich spiele wieder *Divinity 2*, nachdem die E3-Seiten abgehakt sind.

SASCHA LOHMÜLLER
Verdammt, wieso passiert mir immer so was? Jetzt werd ich auch noch festgenommen. Dabei hab ich doch ganz brav den Schrott des Monats und *Overlord 2* getestet und *Fireburst* angeguckt.

TONI OPL
Eine lausige Vorschau-Seite zu *Just Cause 2* – mehr konnte mein Chef diesmal nicht aus mir rauspressen, har har! Ach Mist, meine Meinung zum Kinofilm *Nachts im Museum 2* hab ich ja auch noch kundtun dürfen. Argh!

FELIX SCHÜTZ
Egal was ich hier schreibe, mein Chef baut eh wieder einen plumpen Arkanwitz ein. Daher: Für diese Ausgabe hab ich eine delikate *Satania*-Vorschau geschrieben.

ROBERT HORN
Genau wegen solcher Bilder schäme ich mich, für PC ACTION zu schreiben. Na ja, zumindest durfte ich *Operation Flashpoint 2* anschauen. Schee war's!

CHRISTIAN SCHLÜTTER
Wovor haben die denn alle Angst da vorne? Ich seh hier hinten nix! Aber wenigstens hab ich beim *Anno 1404*-Test Durchblick bewiesen und mal ein Auge auf das Action-Rollenspiel *Greed* geworfen.



20. bis 23. August 2009

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

















Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 7.1 B031

und macht es euch gemütlich!



Für unsere Abonnenten haben wir ein ganz besonderes Präsent: Zusammen mit Titus halten wir für euch ein starkes Geschenk am Stand bereit! Bringt den Coupon, der der August-Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch eine fette Überraschungstüte!

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter

http://abo.computec.de

und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

Wir freuen uns auf euch!

powered by

